

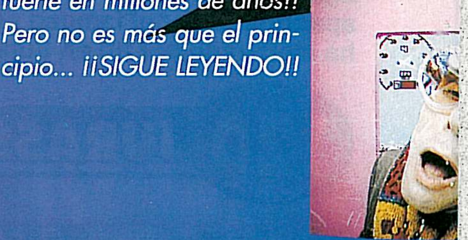
Nº21 - ENERO - 1994 - 275 PTAS.
LOS super juegos DEL MES
LLEGA EL 3DO
¡YA ESTAN AQUI!
CLAYFIGHTER
Socket
Fatal Fury II
Jammit
Daffy Duck
Jurassic Park CD
Prize Fighter
JAMES POND III
Pop'n Twinbee
Zool
Ultraman
Winter Olympics
Cybernator
Dune
CRASH'N BURN
Mad Dog McCree
LOS MEJORES CARTUCHOS DEL 94

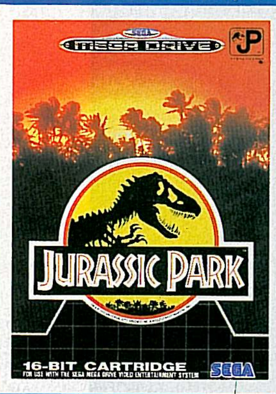
¿POR QUÉ MEGA... MEJOR CONSO...

MEGA DRIVE LO TIENE TODO EN SUPER TITULOS...

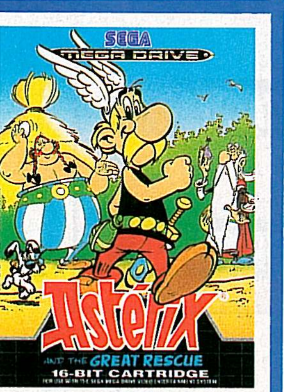
Estás ante una MEGA DRIVE, los 16 Bits con más posibilidades del mundo.
Ahora MEGA DRIVE, añade a sus más de 300 títulos de puro lujo, unos superlanzamientos con la marca de la casa. Sólo como SEGA sabe hacerlo.
Para empezar, arranca el procesador Motorola 68.000 de tu MEGA DRIVE e insértale una leyenda genial: ALADINO, un juego donde tus deseos son órdenes. La magia del gran Disney respira por todos sus Bits con una animación de fábula ¡60 imágenes por segundo! Imagínate, lo normal son 24.
Volarás en alfombra mágica... el genio velará tus pasos, ¡tu espada te abrirá el camino!
No menos genial, el gran SONIC reaparece con un nuevo éxito: SONIC SPINBALL, su velocidad en acción puede compararse a la velocidad de procesado de tu MEGA DRIVE, 7.6 MHZ. Inigualable.
Pero bueno, volviendo a nuestro héroe, podemos afirmar que si alucinaste con las fases de "pinball" con las que siempre nos sorprende el maestro, ¡agárrate! ¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin! Y por si fuera poco ¡poción para tu MEGA DRIVE! El pequeño ASTERIX se convierte en un fenómeno de los guantazos ¡prepárate a sentirlos! Los 320×224 pixels de resolución de tu MEGA DRIVE te transportan a la Galia.
Como último bombazo ¡¡PARQUE JURASICO!!, velocirraptores, branquiosaurios, tiranosaurios... sembrarán el pánico en tu MEGA DRIVE. Una programación creada por un equipo de colegas del amigo Spielberg en exclusiva para tu MEGA DRIVE.

Hasta los movimientos de los saurios han pasado por laboratorio. ¡¡Lo más fuerte en millones de años!! Pero no es más que el principio... ¡¡SIGUE LEYENDO!!

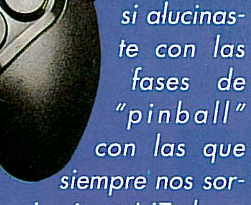














24 MEGAS ENTRAN EN JUEGO...

24 MEGAS

SEGA presenta el primer videojuego del mercado con 24 Megas sólo para tu MEGA DRIVE: "STREET FIGHTER II." El éxito mundial en máquinas de ARCADE aterriza sólo





Unitros

ES LA
LA QUE EXISTE?

para ti. Repartirás más leña que nunca. 24 Megas. Otra dimensión de lucha. Pero eso no es todo, muy pronto le seguirán nuevos juegos de 24 Megas como "ETERNAL CHAMPIONS."

PARA COMPARTIR EL TRIUNFO...

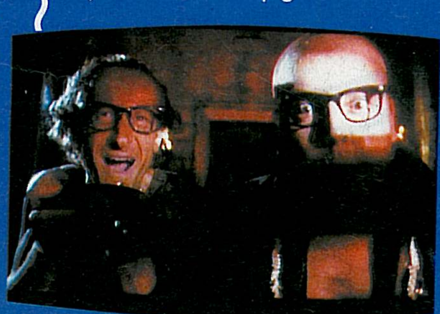
También cantidad de juegos para compartir (2 o más jugadores). En todos nuestros Packs encontrarás muchos juegos para divertirte con un amigo.

Entre los lanzamientos de esta monstruosa temporada podrás contar con los siguientes Mega Títulos para dos jugadores: GUNSTAR HEROES, BASEBALL 2020, HAUNTING, SNAKE RATTLE "N" ROLL, STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION, DAVIS CUP TENNIS, F-1, SONIC SPINBALL, LETHAL ENFORCERS...

Y en cuestión de días, un nuevo adaptador para cuatro jugadores te permitirá competir con éstos:



GENERAL CHAOS, HOCKEY 94, WIMBLEDON TENNIS, GAUNLET 4, y ULTIMATE SOCCER que permite hasta 8 jugadores.



...Y ASEGURARTE EL FUTURO.

Si crees ser un gran consolero, tu respuesta no puede ser otra: ¡MEGA CD! El mundo de los videojuegos se divide en antes y después del MEGA CD. La unión perfecta con tu MEGA DRIVE consigue una potencia total de 500 MEGABYTES.

¡Entra en la nueva dimensión! Imágenes reales, simuladores profesionales, animación de tus héroes favoritos, y además... ¡escucha tu propia música y disfruta del Karaoke!



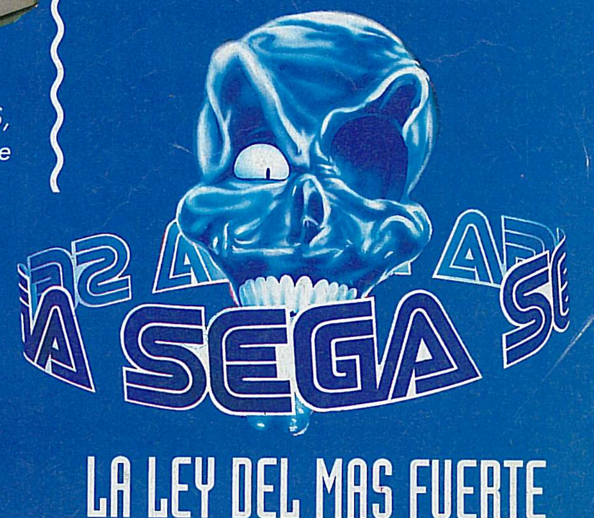
MEGA CD, los otros chips... ¡Son patatas fritas!

Son las incuestionables razones de por qué MEGA DRIVE es la mejor consola que existe. Es la ley del más fuerte. Siempre lo fue.

CON TODAS LAS POSIBILIDADES...

Si todavía no tienes MEGA DRIVE... ¡Estás a tiempo! Ahora puede ser tuya eligiendo entre cuatro completísimos Packs, el que más se adapte a ti: SONIC PACK, STREET FIGHTER II PACK, MEGA PACK con Super Hang On, Columns y World Cup Italia, o MEGA ACCION con Streets of Rage, Shinobi y Golden Axe.

Recuerda que todas estas configuraciones siempre vienen con dos mandos además de "SONIC," el juego más premiado de la historia.



LA LEY DEL MAS FUERTE

GRUPO ZETA
Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas

Director General: Francisco Javier López López
Director General de Publicaciones: Enrique Arias Vega
Director Comercial y de Márketing: Carlos Lapuente
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director: Pedro de Frutos
Director de arte: Tomás J. Pérez
Redactores Jefe: David Amo y Marcos García
Redacción: Juan José Martín y Mario de Luis
Colaboradores: Antonio Greppi, Javier Iturrioz, Carlos F. Mateos, Colman López, Laura Ordóñez, Bruno Sol, José Luis Sanz, Magdalena González y Vicente González (fotografía)
Edición: José Luis Álvarez y Juan José Esteban
Maquetación: Belén Díez España y Santiago Lorenzo Crespo
Dirección postal: C/ O'Donnell 13-1º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

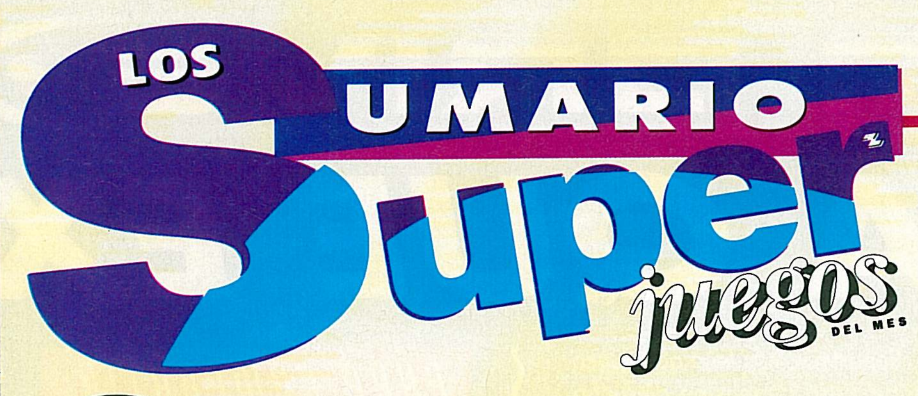
Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: Alfredo Valiente

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 4º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Jefes de Publicidad: Joaquín Fanjul, Marisa Laguna y Lorena Martínez
Coordinación de Publicidad: Marina Lara
Producción Gráfica: Angel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

Fotomecánica: Promograf. C/ San Romualdo, 26 - 4º. 28037 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing.
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén,84. 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 4846634.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 275 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B-17.209-92



52 3DO: OTRA DIMENSION



Te informamos sobre todas las características del 3DO, un revolucionario sistema que está llamado a ser el gran protagonista lúdico de los próximos tiempos. Además, los mejores juegos y las más fantásticas súper previews de este novedoso formato.

64 POP 'N TWIN BEE

La compañía Konami vuelve a la carga con un cartucho magnífico que destaca en dos aspectos: su riqueza gráfica y su jugabilidad. Este juego, uno de los shoot'em ups más perfectos existentes para la Super Nintendo, promete dar la campanada en los próximos meses.



SUPER PREVIEW

Pese a las extremadas temperaturas que estamos padeciendo en los últimos tiempos, el mes de enero se presenta calentito. Como anticipo os ofrecemos los mejores títulos que llegarán con la entrada del nuevo año: CLAYFIGHTER, un cartucho de lucha con infinidad de sorpresas; SOCKET, la veloz mascota de Vic Tokai en un juego electrizante; , JURASSIC PARK, un CD con escenarios de película y BELLE'S QUEST, primera entrega de La Bella y la Bestia para Mega Drive.

76 WINTER OLYMPICS



Como anticipo a los Juegos Olímpicos de Invierno en Lillehammer (Noruega), te presentamos este simulador para los sistemas de Sega.

86 JAMES POND 3



El intrépido agente secreto James Pond regresa a la consola Mega Drive para enfrentarse al Dr. Maybe. Una juego que destaca por la rapidez en los movimientos del protagonista y la gran variedad de situaciones planteadas.

134 DUNE CD



La película de David Lynch dió nombre a un juego que se convirtió en un clásico para PC y compatibles. Ahora DUNE llega al Mega CD dispuesto a arrasar con todo. Las escenas del viaje en ornitóptero constituyen sólo un pequeño ejemplo de esta obra maestra.

FELICES NOVEDADES

Parecía que la imaginación tocaba techo, pero gracias a SUPER JUEGOS podéis notar que se abren nuevas expectativas para todos los consoleros. Una vez más el esfuerzo editorial para ofrecer a nuestros lectores el no va más ha merecido la pena. Se abre ante vosotros el abanico de los lanzamientos más sugerentes que están previstos para el nuevo año. El Mega CD, el 3DO, el chip FX... Todos serán familiares para nosotros dentro de pocos meses, aunque ahora algunos suenen a novedad y otros a ciencia ficción. Mientras esperáis la llegada de los juegos que mostramos en exclusiva, os ofrecemos una buena sala de espera: las magias de los mejores cartuchos de lucha, en un volumen que se nos antoja indispensable.

y además





Te adelantamos fantásticos juegos como FATAL FURY, JAMMIT o BATTLETOADS Vs. DOUBLE DRAGON.

64 EN PANTALLA

Esta sección recoge los últimos bombazos. ZOOL, CYBERNATOR, ULTRAMAN, CHUCK ROCK o YOSHI SAFFARY son sólo un ejemplo.



La última aventura del héroe arácnido. SPIDERMAN Vs. KINGPIN es un juego que tiene tela.



116 OCHO BITS



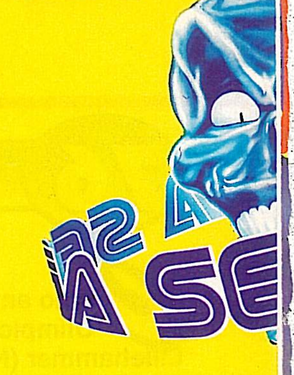
120 PORTATILES







144 OCIO



TUS PADRES CREEN QUE AUN ERES UN NIÑO. ¿VAS A DEJARLES ELEGIR TU PORTATIL?

DE JUGUETE.

PORTATILES MONOCOLOR

Un solo color.
Pero, ¿en qué año vives?. ¿No ves que tus colegas te pueden sacar los colores?.

Tamaño pantalla:
¿Eres capaz de ver algo?. ¡Enhorabuena!. ¡Eres un águila!. La mayoría necesita una buena lupa. Y eso, si le da bien la luz a la pantalla.

De **sonido** mejor no hablar. Con esa musiquilla, mejor irse a otra parte.

Juegos:
Rescates de princesitas, carreras de minicoches... ¡Pero de qué vas!. ¿Esto es lo que entiendes por aventuras?. ¿Por qué no pruebas el parchis?

LA LEY DEL



DE JUGONES.

GAME GEAR

32 colores en pantalla, de una paleta de 4.096. **GAME GEAR**. ¡La única a todo color!. Y además... **¡convertible en T.V.!.**

Tamaño pantalla: 83 cm. (Diagonal). Retroiluminada para jugar de noche, en clase, en el coche, o encima de un árbol, si quieres. ¡Y sin forzar la vista!.

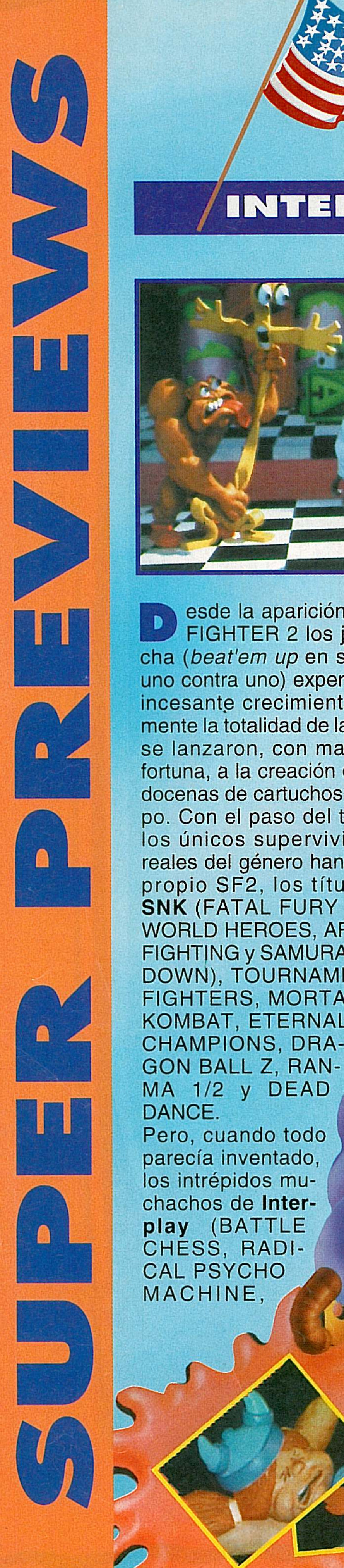
SONIDO ESTEREO con 4 canales de alta fidelidad. Para no perder el ritmo de la acción.

Jurassic Park, Aladino, Cool Spot, Robocop Vs Terminator, Asterix, Sonic... **¡Más de 150 juegos**, e infinidad de periféricos! Con **GAME GEAR** la aventura sigue tus pasos.

MAS FUERTE



GAME GEAR
POWER
SEGA
PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM
START
1
2





Clayfighter

INTERPLAY (ESTADOS UNIDOS)

16 MEGAS







Desde la aparición de STREET FIGHTER 2 los juegos de lucha (*beat'em up* en su modalidad uno contra uno) experimentaron un incesante crecimiento y prácticamente la totalidad de las compañías se lanzaron, con mayor o menor fortuna, a la creación de docenas y docenas de cartuchos de este tipo. Con el paso del tiempo, los únicos supervivientes reales del género han sido el propio SF2, los títulos de **SNK** (FATAL FURY 1 y 2, WORLD HEROES, ART OF FIGHTING y SAMURAI SHODOWN), TOURNAMENT FIGHTERS, MORTAL KOMBAT, ETERNAL CHAMPIONS, DRAGON BALL Z, RANMA 1/2 y DEAD DANCE.

Pero, cuando todo parecía inventado, los intrépidos muchachos de **Interplay** (BATTLE CHESS, RADICAL PSYCHO MACHINE, ROCK & ROLL RACING y CLAYMATES) han retomado el popular género de lucha, añadiendo ese toque tan original y característico de todas sus magníficas producciones para ***Super Nintendo***. El resultado final ha sido **CLAYFIGHTER**.

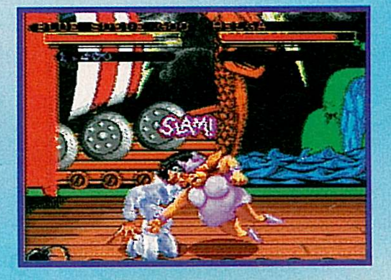
Después de esperar más de un año su lanzamiento, llega el momento de la verdad, el instante de mostrar esta auténtica maravilla que

Opciones



El menú de opciones nos permitirá variar la velocidad del juego de 1 a 8. Además, tendremos a nuestra disposición tres niveles de dificultad, tiempo infinito en los combates y la configuración del pad.





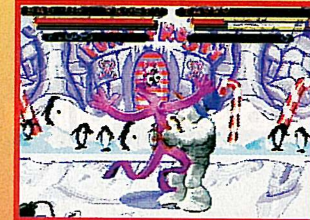
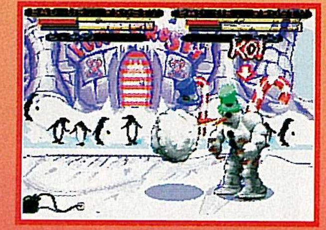


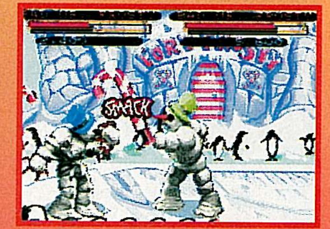






BAD Mr. FROSTY

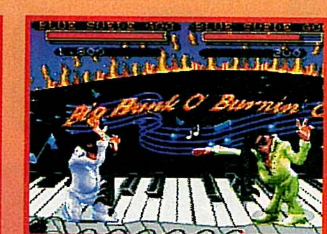




BLUE SUEDE GOO



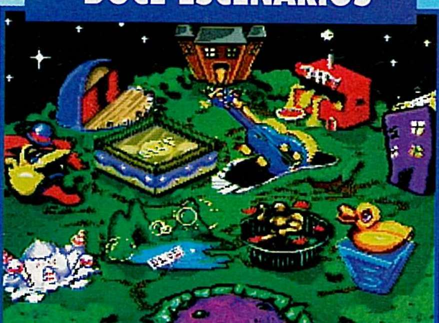


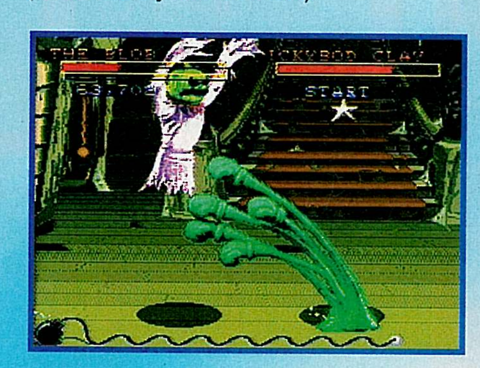


inundará las tiendas en Estados Unidos durante el periodo navideño. Los luchadores de **CLAYFIGHTER** son unos personajes de plastilina excelentemente animados y equipados con las últimas y más curiosas técnicas de combate. En este juego encontrarás muñecos de nieve asesinos, con zanahoria incluida, desagradables calabazas de Halloween, payasos sin alma, vikingas orondas, dobles del mismísimo Elvis, un ser musculoso de rostro cetrino y un par de personajes totalmente deformes y moldeables. La simpatía de estos seres concluye cuando da comienzo el combate y destapan la esencia de todos sus odios, furias y estrategias (ofensivas y defensivas).



DOCE ESCENARIOS

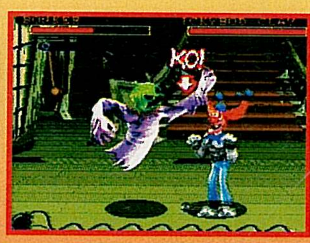


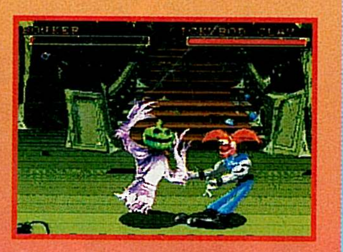




ICKYBOD CLAY





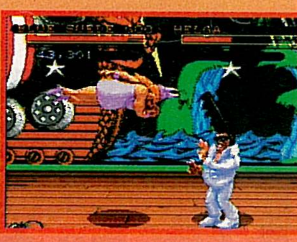





HELGA







Clayfighter

INTERPLAY (ESTADOS UNIDOS)

BLOB

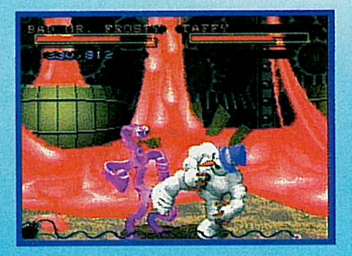


Modo 2 Player

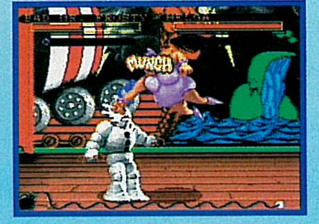
En este modo podremos elegir la opción Handicap, la fuerza de los dos luchadores (de 1 a 8) y el escenario del combate.







Los avances técnicos en **CLAYFIGHTER** hablan por sí solos. Desde la pantalla de presentación seremos partícipes de un gran espectáculo. Su melodía está totalmente digitalizada, no sólo los instrumentos, sino también las voces del estribillo. Es un buen ejemplo de lo que pueden dar de sí 16 megas. Baste un dato: se trata del primer cartucho que incluye una canción completa. Las animaciones de los luchadores son increíbles. Todas las llaves han sido perfectamente recreadas, como si de una película de personajes de plastilina animados se tratara. Otro dato de interés es la parrafada





Elección de jugador

Podrás elegir a tu luchador entre ocho personajes: Bad Mr. Frosty, Blob, Taffy, Tiny, Blue Suede Goo, Ickybod Clay, Helga o Bonker. La pantalla de elección te mostrará al luchador en alta resolución junto a una lista de datos del personaje.



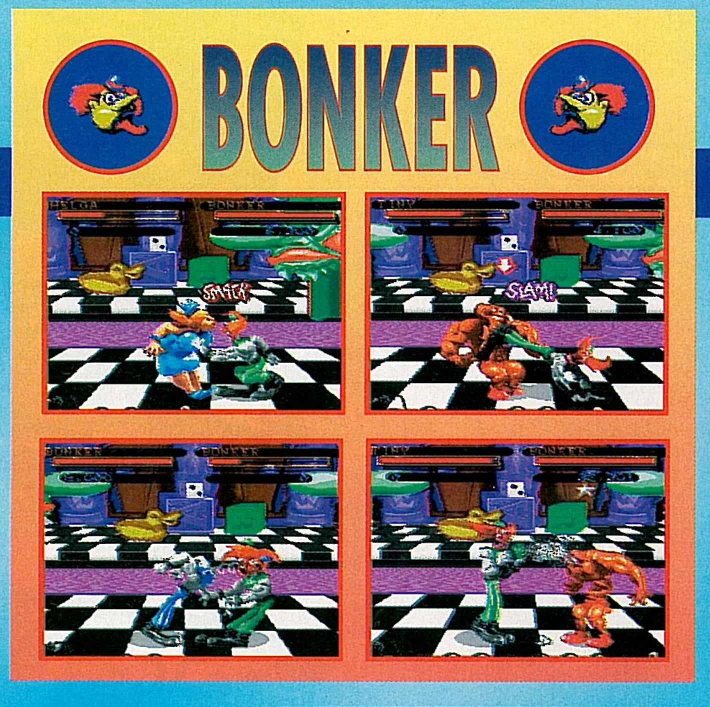
Claymates

Uno de los personajes del juego CLAYMATES se paseará anunciando el número de cada round antes de que comience.









Ultimo enemigo





Si eres capaz de salir indemne de los anteriores enfrentamientos, prepárate, porque este misterioso personaje, conocido como N. Boss, te espera en el último escenario del juego. No te dejes asustar por su enigmático aspecto y sus hipnóticos movimientos.

del locutor, digitalizada y con un logradísimo tono de feriante, anunciando el combate, que pone la guinda a la perfecta ambientación con la que cuenta este cartucho. **CLAYFIGHTER** incorpora las opciones más atractivas del momento como las ocho velocidades, tres niveles de dificultad y el necesario modo Vs para pelear con otro jugador, en el que podremos, además, elegir el escenario de la acción. El cartucho, en fin, merece todo tipo de elogios, y no sólo por su espléndida calidad técnica. También hay que destacar el buen humor que irradian todas y cada una de sus pantallas.

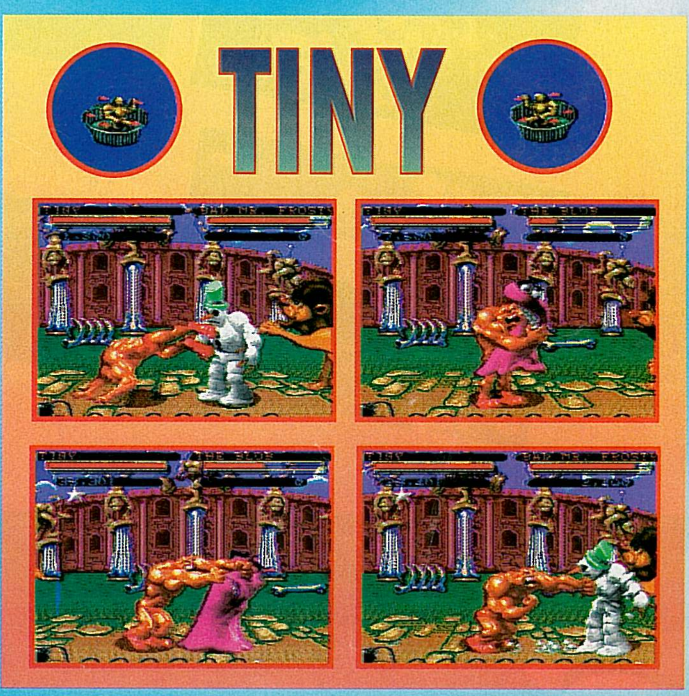


Risas y golpes: una fórmula perfecta para el éxito.

Los programadores de **Interplay** han sabido mezclar los ingredientes perfectos para configurar un arcade de lucha: docenas de movimientos especiales, impecable control sobre el jugador y esa mágica jugabilidad que rodea a los buenos cartuchos de este explotado género.







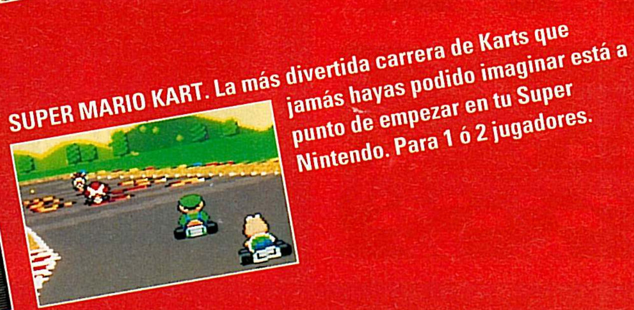




STREET FIGHTER II TURBO. Doce de los mejores luchadores mundiales dispuestos a desafiarte. Elige a tu campeón y lucha por poder arrebatarle a Mr. Bison el título. Con nueva turbo-velocidad ajustable y 20 megas de acción. Para 1 ó 2 jugadores.







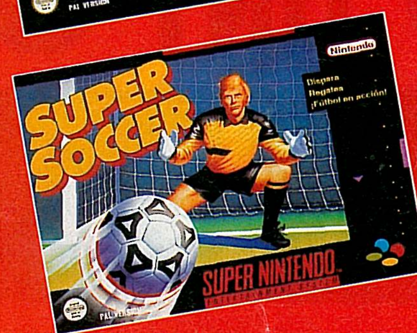
SUPER MARIO KART. La más divertida carrera de Karts que jamás hayas podido imaginar está a punto de empezar en tu Super Nintendo. Para 1 ó 2 jugadores.







BUBSY. La estrella que estabas esperando: 16 megas, 5 mundos, 16 niveles y 300 pantallas por nivel, amenizados por 7 bandas sonoras de música, voces digitalizadas, gráficos espectaculares y dibujos animados interactivos. Para 1 ó 2 jugadores.



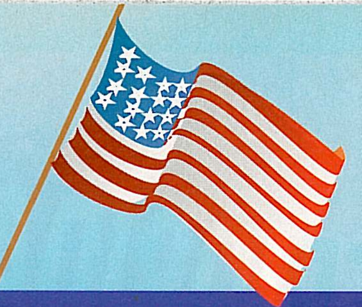
STARWING. Es el primer juego que incorpora el revolucionario Chip Super FX, con el que conseguirás el doble de rapidez, mayor precisión y la mayor suavidad de movimientos nunca vistos hasta ahora. Una auténtica sensación de realidad.





SUPER SOCCER. Toda la emoción del deporte rey: pases, tiros elevados, faltas, remates de cabeza, regates, autopases... ¡Y en tres dimensiones! Elige equipo y haz todos los cambios que necesites para diseñar tu propia estrategia. Para 1 ó 2 jugadores.

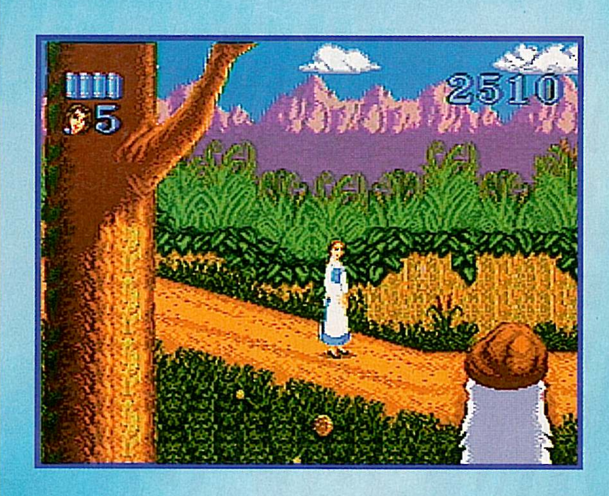




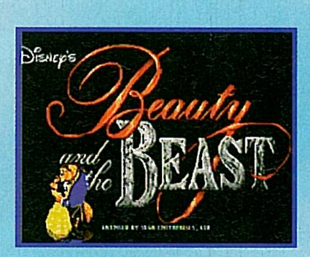
Belle's Quest

SUNSOFT (ESTADOS UNIDOS)

8 MEGAS









Mucho han tardado en aparecer las nuevas versiones de uno de los clásicos más celebrados de Disney: La Bella y la Bestia. Pero, por fin, nos llega **BELLE'S QUEST**, una aventura gráfica englobada dentro de la historia general de la película.
La interacción con los personajes va a darnos la mayoría de las claves para avanzar en el argumento.







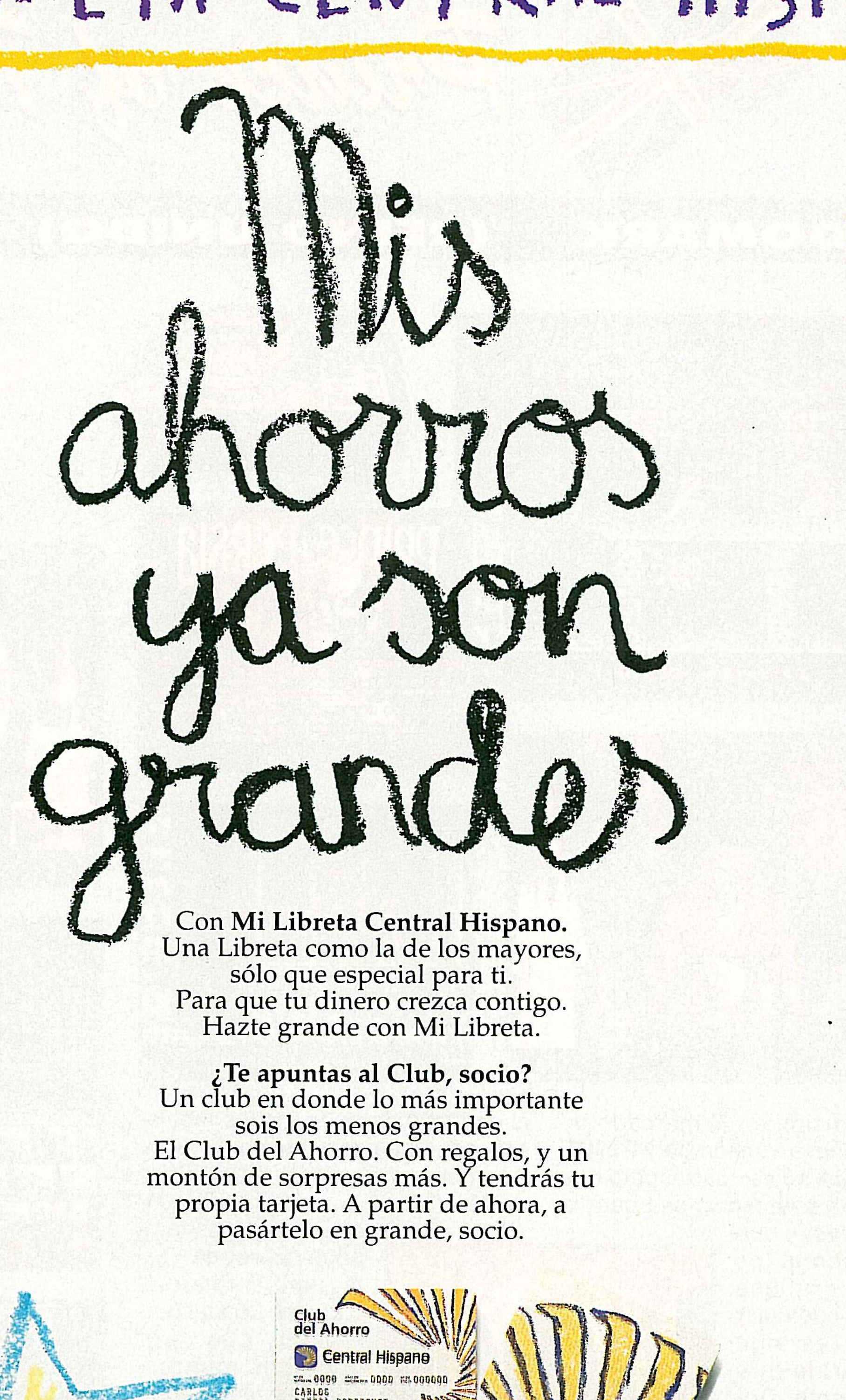
Como podéis apreciar por estas pantallas, el parecido del juego con las escenas de la película es impresionante.





Dicen que las comparaciones nunca son buenas pero, a modo de ejemplo, no está de más recordar THE SECRET OF MONKEY ISLAND, aunque la complejidad de la trama no sea tan extensa.
SunSoft ha acertado plenamente al conseguir emular todos y cada uno de los guiños cómicos y números musicales de la película, que obtuvo sendos Oscar a la mejor canción y Banda Sonora.
Otro detalle destacable del programa son las secuencias entre fase, muy espectaculares, ya que su parecido con el original es más que considerable. **BELLE'S QUEST** tardará en llegar hasta nuestras fronteras, a no ser que algún alma caritativa lo traduzca, por que jugar con un diccionario en la mano no es tan divertido. Su contenido y desarrollo exigen, cuando menos, que esté en castellano.





Con **Mi Libreta Central Hispano.**
Una Libreta como la de los mayores,
sólo que especial para ti.
Para que tu dinero crezca contigo.
Hazte grande con Mi Libreta.

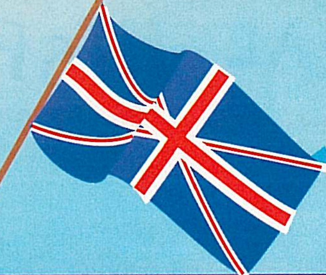
¿Te apuntas al Club, socio?
Un club en donde lo más importante
sois los menos grandes.
El Club del Ahorro. Con regalos, y un
montón de sorpresas más. Y tendrás tu
propia tarjeta. A partir de ahora, a
pasártelo en grande, socio.





Central Hispano

EL BANCO DE CADA UNO



Prince of Persia

DOMARK (REINO UNIDO)

8 MEGAS



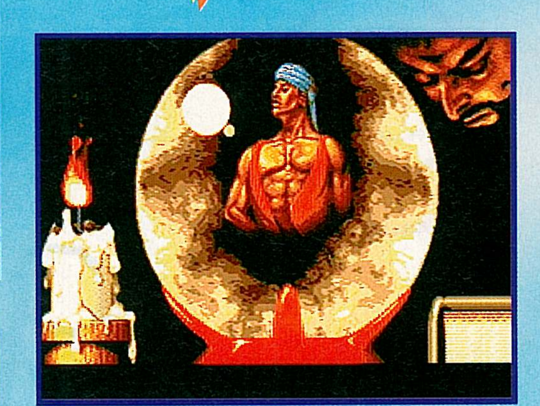














La aparición en el mercado de una nueva versión de **PRINCE OF PERSIA** no es noticia, pero que esta nueva adaptación sea para la ***Mega Drive***, y que encima tenga los mejores gráficos vistos en cualquier sistema, es algo verdaderamente sorprendente. **Domark**, la prestigiosa compañía británica responsable de las versiones ***Master System*** y ***Game Gear***, ha hecho del clásico de Jordan Mechner uno de los juegos más espectaculares a nivel visual para la máquina de **Sega**.

Respetando el mapeado del juego original, los programadores de **Domark** han dotado al cartucho de unos fondos fabulosos, con una combinación de luces y sombras más propia de un juego de ***Macintosh*** que de uno de consola. La música tampoco se queda corta, ambientando el cartucho con tal perfección que, por unos momentos, creerás estar en la mismísima Persia. Todos estos detalles hacen del **PRINCE OF PERSIA** de ***Mega Drive*** la mejor adaptación realizada hasta la fecha, superando con mucho las de ordenadores personales. Además, pone en evidencia la nefasta versión de ***Mega CD*** que, a pesar del gran potencial técnico y sonoro del sistema, se encuentra muy por debajo de esta maravilla hecha cartucho. **PRINCE OF PERSIA** es mágico, maravilloso y absolutamente recomendable. Todo un clásico resucitado para el disfrute de los amantes de la ***Mega Drive***.







Baby T-Rex

BEAM SOFTWARE (AUSTRALIA)

8 MEGAS









El prolífico grupo de programación **Beam Software** (SHADOWRUN, SMASH TV, NBA ALL STAR CHALLENGE, SUPER HIGH IMPACT, TAZ-MANIA, MECH WARRIOR o INTERNATIONAL CRICKET por citar algunos), conocido años atrás como **Melbourne House**, está a punto de estrenar la versión **Super Nintendo** de uno de sus últimos lanzamientos, **BABY T-REX**. Este pequeño tiranosaurio, especialmente popular para los usuarios de ***Game Boy***, es el gran protagonista de un impecable arcade-plataformas de corte prehistórico. El cartucho ofrece una perfecta ambientación gráfica, sonido FX sampleado (atención a los coros digitalizados de la pantalla de presentación) y suaves scroles. **BABY T-REX** permanece inmerso aún en las últimas etapas de desarrollo y hasta el próximo año no podremos disfrutar con este genial cartucho. ¿Cómo es posible que todavía no haya distribuidor en nuestro país para los excelentes productos de la gran compañía australiana?



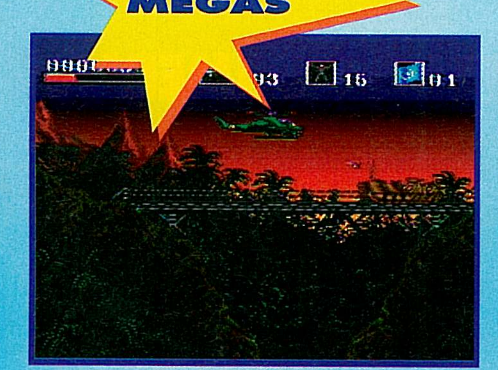


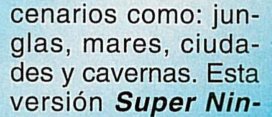


Choplifter 3

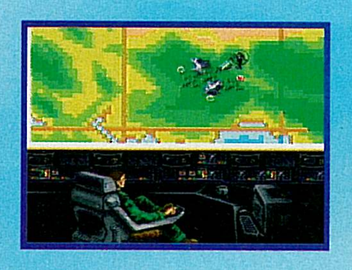


4 MEGAS

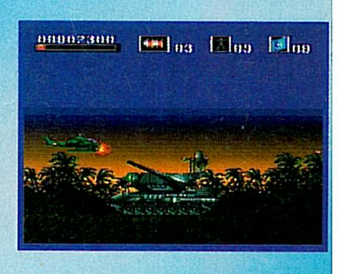


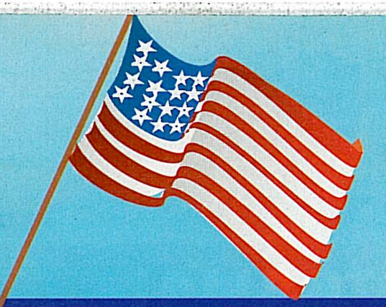


Tras una larga serie de éxitos en máquinas recreativas (hace casi una década), ***Master System*** y ***Game Boy*** (también realizada por **Beam Software**), el popular **CHOPLIFTER** ha sido finalmente convertido para ***Super Nintendo***. La casa australiana se ha encargado de recrear, bajo la potente arquitectura de 16 bits, las tareas de rescate de este helicóptero. La aventura se desarrolla a través de numerosos y atractivos escenarios como: junglas, mares, ciudades y cavernas. Esta versión ***Super Nintendo*** ha sido cuidada hasta el más mínimo detalle, ofreciendo pantallas de gran calidad, docenas de misiones, variedad de armamento, estupendas digitalizaciones de sonido y esa jugabilidad tan particular que siempre ha rodeado a ese pequeño mito llamado **CHOPLIFTER**.









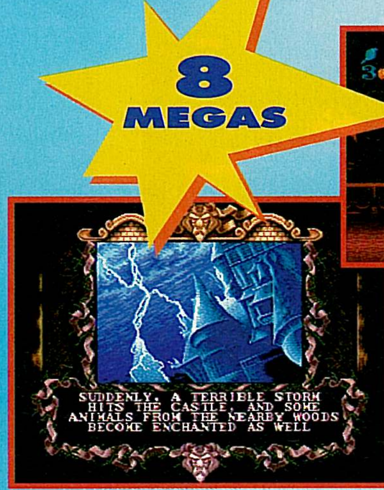
Roar of the Beast

SUNSOFT (ESTADOS UNIDOS)





8 MEGAS





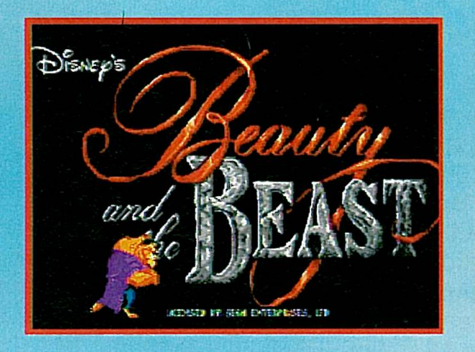
La compañía americana ha vuelto a dar en el clavo con su nuevo lanzamiento.



El juego es un arcade de habilidad que cuenta con unos gráficos brillantes.



Si enmarcábamos a BELLE'S QUEST en el género de las aventuras gráficas, **ROAR OF THE BEAST**, protagonizado exclusivamente por la Bestia, se encamina a través de otros derroteros mucho más sencillos: los del arcade de habilidad.
Estructurado en varias fases, este cartucho nos envuelve en la misteriosa atmósfera del castillo, por donde pululan todos los simpáticos personajes encantados de la película (Din-don, Lefou o Srta. Pots) y algunos enemigos que la Bestia, en su afán de proteger a la rosa, tendrá que evitar.
SunSoft con estos dos nuevos lanzamientos, abre una nueva perspectiva en el mundo de los videojuegos. Si, hasta ahora, todas las licencias cinematográficas eran aprovechadas para la realización de un solo cartucho, imaginad las posibilidades que existen si cada protagonista del filme tiene su aventura particular. Realmente increíble. Pensad en dos juegos diferentes, uno protagonizado por el genio y otro por Aladdin o Jasmine. En este caso, todo vale.







SIERRA Y COKTEL VISION: ALIANZA MULTIMEDIA

Con el objetivo de reforzar sus posiciones en el creciente mercado multimedia, y para beneficiarse de las sinergías resultantes, SIERRA Y COKTEL VISION han decidido unir sus fuerzas.
En Estados Unidos, SIERRA es uno de los líderes en software de entretenimiento, con más del 20 por ciento de la participación del mercado y un catálogo importante en CD ROM. Dicha compañía distribuye la gama de COKTEL VISION en el mercado estadounidense desde 1992. En Europa, COKTEL VISION es el líder de software educativo con un 35 por ciento de participación en el sector multimedia.
A partir del próximo 1 de enero de 1994 este nuevo grupo controlará la publicación y distribución de todos los productos de las siguientes compañías: COKTEL, SIERRA, DYNAMIX Y BRIGHT STAR TECHNOLOGY.
Para más información, contactar con: FREDERIC DARTHENAY 33 1 46309957. COKTEL VISION (PARIS).

EL PROXIMO MES



VOLVERA A PASAR



LA LEY DEL MAS FUERTE

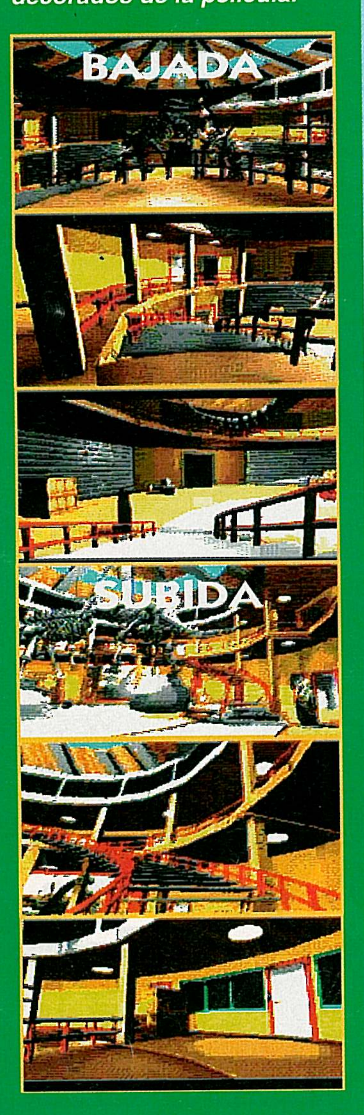


Jurassic

SEGA (ESTADOS UNIDOS)

ENTORNO 3D

Las técnicas de creación de entornos virtuales hacen de JURASSIC PARK Mega CD un espectáculo para los sentidos cuando nos movemos por sus escenarios, basados en los mismísimos decorados de la película.



Anunciado hasta la saciedad como el primer gran proyecto del denominado **Sega Studio**, **JURASSIC PARK**, con un coste superior al millón de dólares (más de 120 millones de pesetas), hace acopio de virtudes y nos ofece una nueva experiencia casi interactiva.

Siguiendo los pasos de obras maestras como el magnífico 7TH QUEST, **JURASSIC PARK** para ***Mega CD*** ha sido realizado con el mismo material de la película de Steven Spielberg. La mayoría de los *storyboards* utilizados en la última producción del creador de ET aparecen mejorados en este juego. Los propios escenarios en los que se efectuó el rodaje de la película han sido digitalizados e incluidos para que nos movamos por ellos como si estuviésemos en un mundo virtual de una rapidez nunca vista hasta ahora.

El argumento retoma la acción del filme y nos coloca justo en el momento en que Grant, Hammond y Ellie huyen en el helicóptero de Ingen. Nosotros, a modo de patrulla especial, tenemos la misión de evitar la propagación de cualquier dinosaurio hacia tierra firme

CENTRO DE VISITANTES

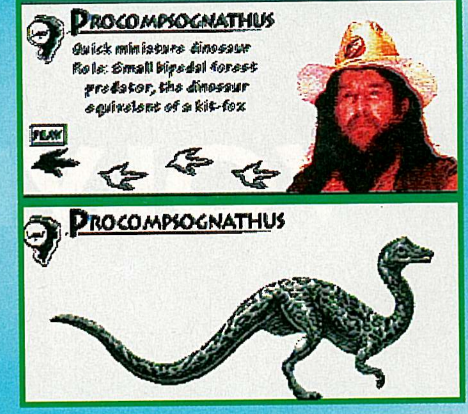




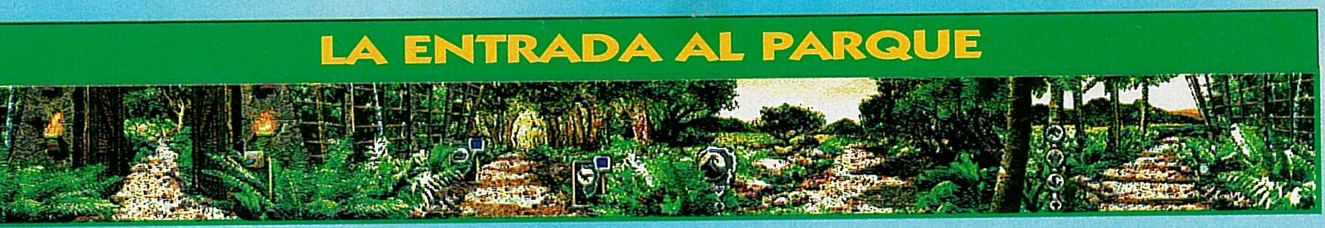


LOS PUNTOS DE INFORMACION

Por todo el parque existen numerosas terminales que nos informan sobre las costumbres y cualidades especiales de cada una de las especies de dinosaurios que allí habitan, con alegres animaciones humanas y dibujos bien recreados.

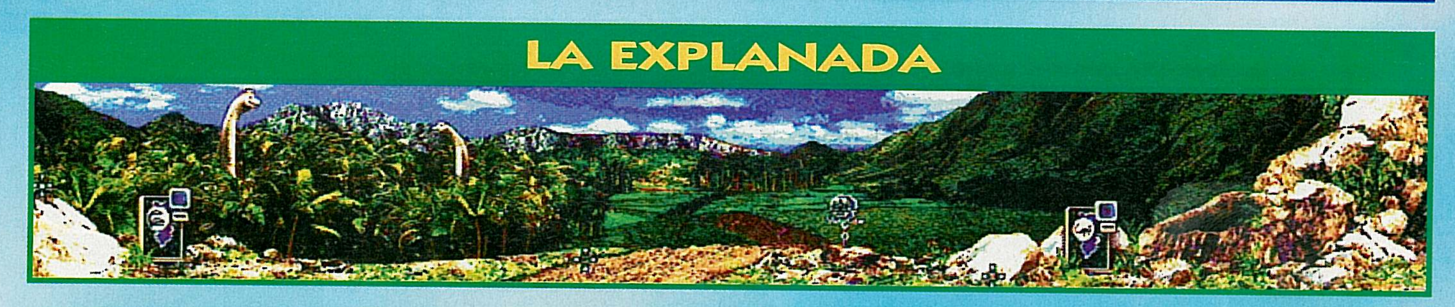


LA ENTRADA AL PARQUE

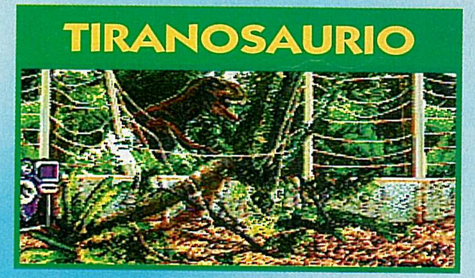




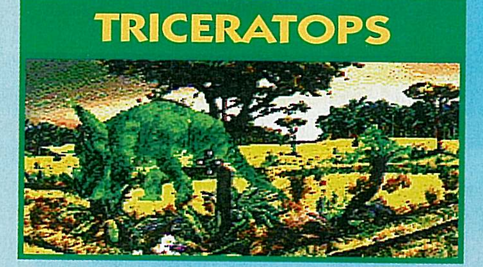
LA EXPLANADA



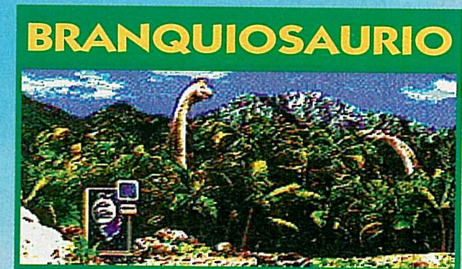
TIRANOSAURIO



TRICERATOPS

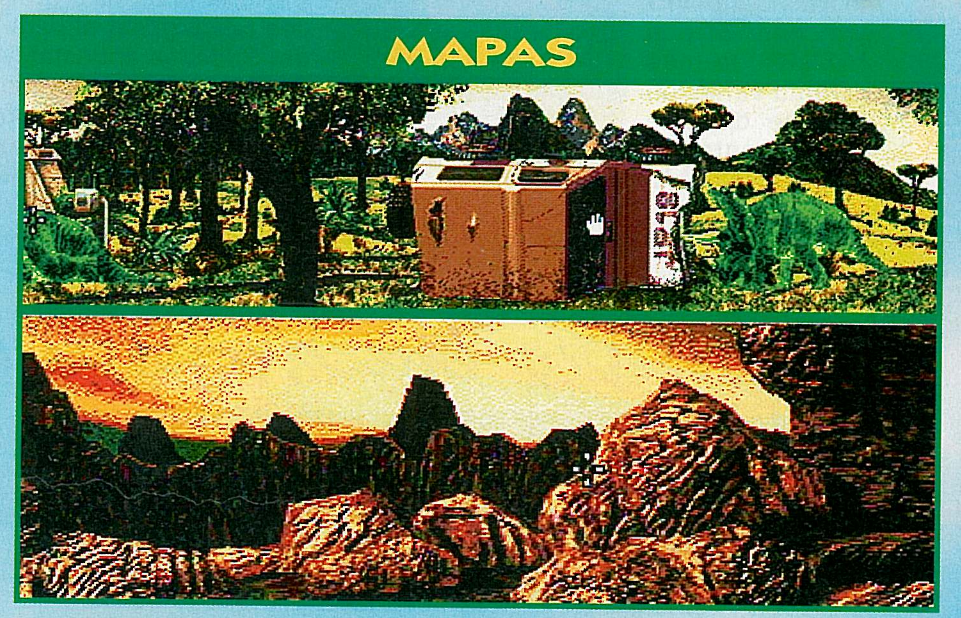


BRANQUIOSAURIO

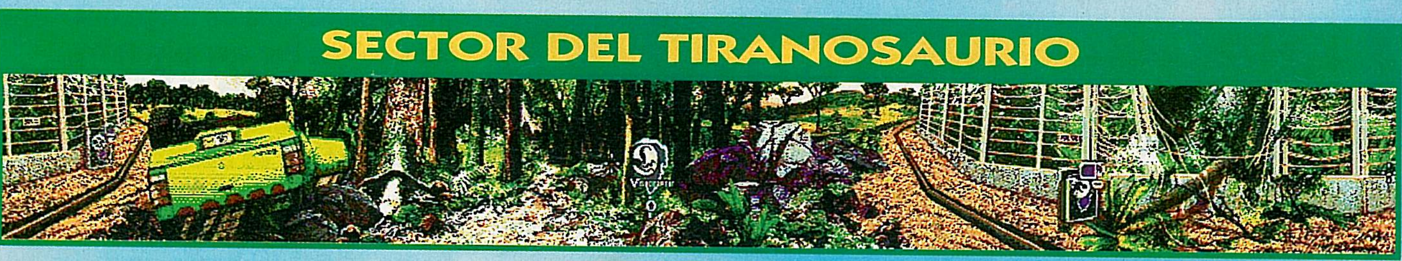


y, sobre todo, debemos detectar y recolectar todos los huevos que encontremos de estos animales.
En esencia, **JURASSIC PARK** es una aventura gráfica tremendamente compleja, con escenarios llenos de objetos que han de ser recogidos y utilizados de una manera selectiva para cumplir con nuestros objetivos. También nuestro sentido común se verá puesto a prueba, ya que determinadas acciones ante determinados animales pueden hacernos perder una preciosa vida.
Si todo sale como está previsto (y eso es lo que deseamos todos los amantes de los juegos), este esperado título estará presente en los circuitos comerciales para los meses de febrero o marzo. Aunque nunca se sabe.

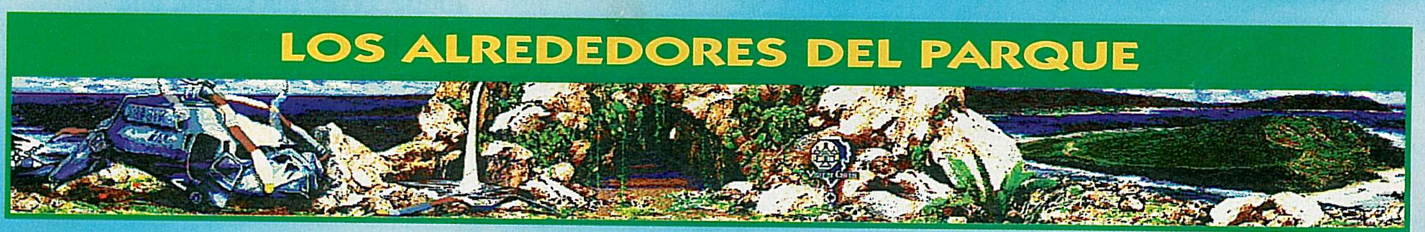
MAPAS

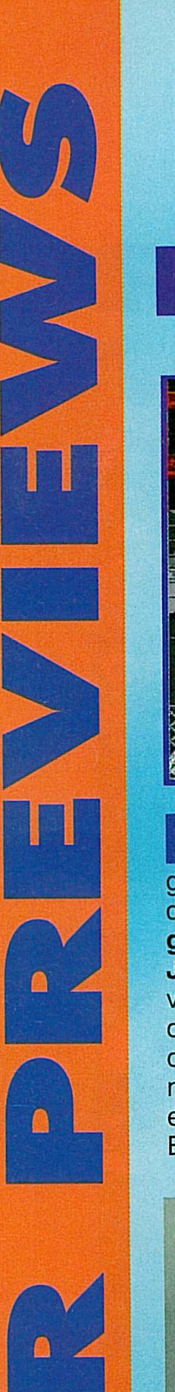


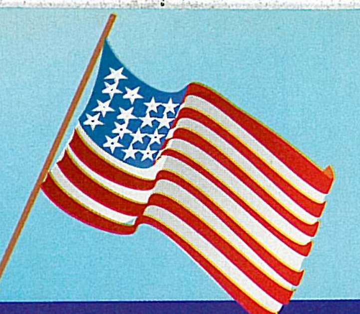
SECTOR DEL TIRANOSAURIO



LOS ALREDEDORES DEL PARQUE







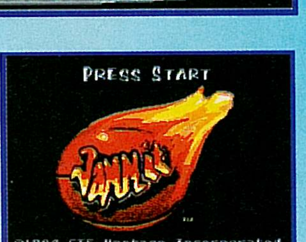
Jammit

VIRGIN (ESTADOS UNIDOS)





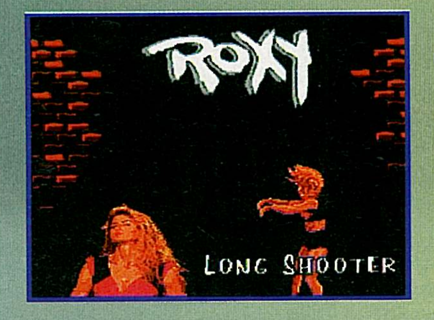


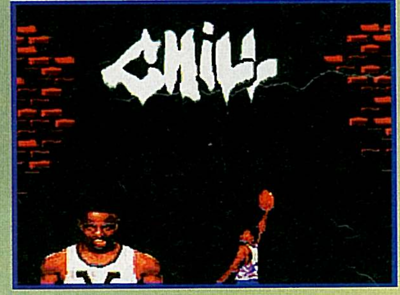


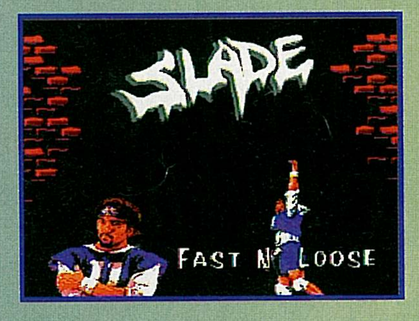
La ley de la calle también ha llegado a las canchas de baloncesto. **Virgin** nos ofrece **JAMMIT**, la mas violenta variación de este deporte que la mente humana pudiera imaginar. Adéntrate en los peligrosos callejones del Bronx neoyorquino y pon a punto tus músculos para enfrentarte a los jugadores más duros y marrulleros que han pisado un campo. Aquí no hay reglas, no hay árbitros. Sólo tú, el balón, el tablero y un contrario dispuesto a todo con tal de ganar el partido. Sube las apuestas y trata de conseguir algo de dinero sucio, al tiempo que hundes la moral de los contrarios con una amplia gama de mates y otras chulerías diversas. Puedes elegir entre tres expertos jugadores (Chill, Roxy y Slade) para intentar desbancar al mayor atleta de los bajos fondos, Judge, la torre humana. Tú eliges: jugar un uno

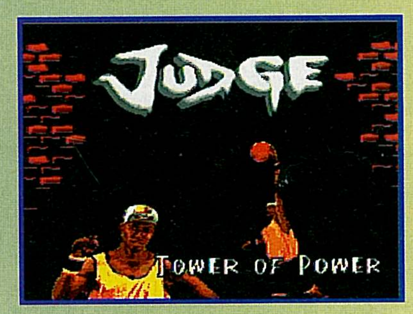


Cuatro macarras y un balón







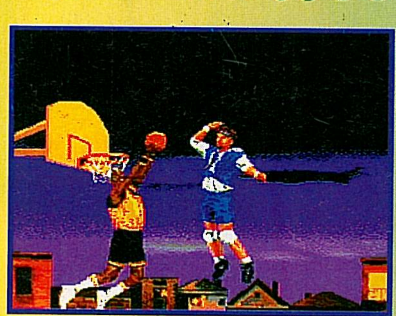


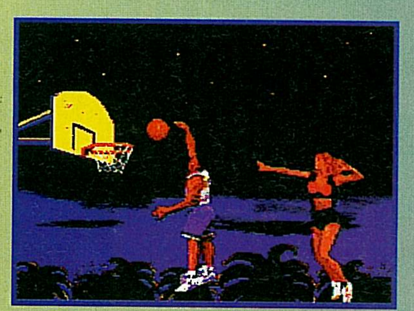
JAMMIT te ofrece la posibilidad de elegir entre tres de los jugadores más marrulleros del barrio: Chill, Roxy y Slade. Cada uno posee unas cualidades físicas distintas, adaptadas al tipo de juego que desarrolles. Por ejemplo, Roxy es una especialista en los tiros a larga distancia, mientras que debajo del aro es bastante torpe. La meta final de todos ellos es poder enfrentarse a Judge, el rey del barrio, una torre humana capaz de destrozar de un sólo mate contrario, balón y tablero.





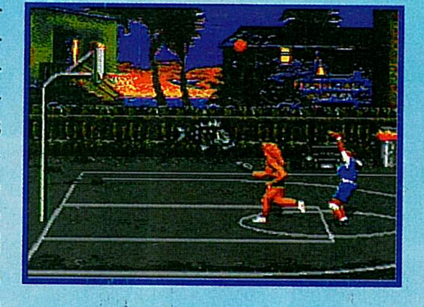
Los mates

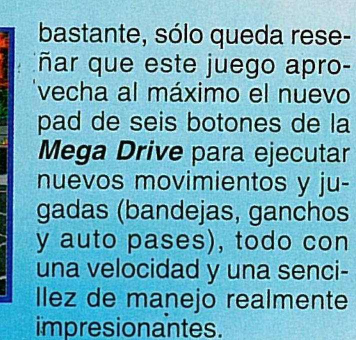




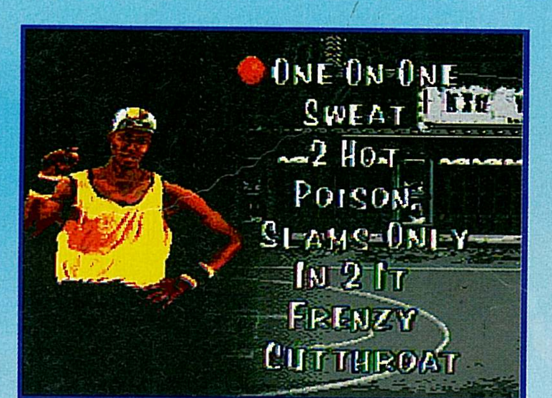


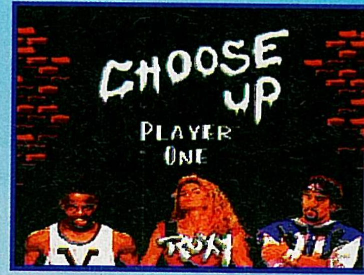
Como en las grandes finales de la NBA, JAMMIT te permitirá asistir a todo un festival de mates. Además, podrás realizar una amplia gama de gorros y tapones.





contra uno, o participar en una arriesgada ronda de 21 participantes. Gráficamente **JAMMIT** es una auténtica maravilla. Un conjunto impresionante de digitalizaciones en el que todo se mueve a la perfección, desde el suelo en 3D hasta las cuidadas evoluciones de los jugadores.
Podrás hacer mates, faltas, tapones, empujar o insultar al contrario, molestarle en los tiros libres y cambiar la música del juego en pleno partido, con una calidad gráfica y sonora fuera de lo común. Por si esto no fuera bastante, sólo queda reseñar que este juego aprovecha al máximo el nuevo pad de seis botones de la ***Mega Drive*** para ejecutar nuevos movimientos y jugadas (bandejas, ganchos y auto pases), todo con una velocidad y una sencillez de manejo realmente impresionantes.
JAMMIT, un auténtico bombazo hecho cartucho para ***Mega Drive*** que podrás disfrutar dentro de muy poco tiempo.

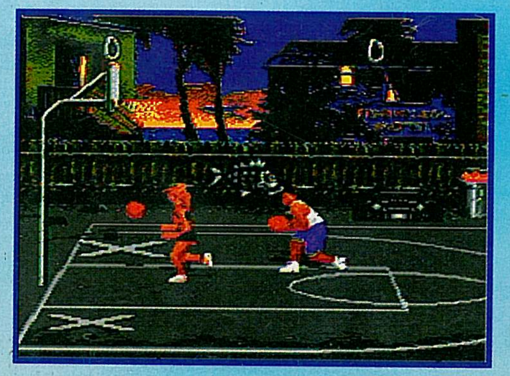


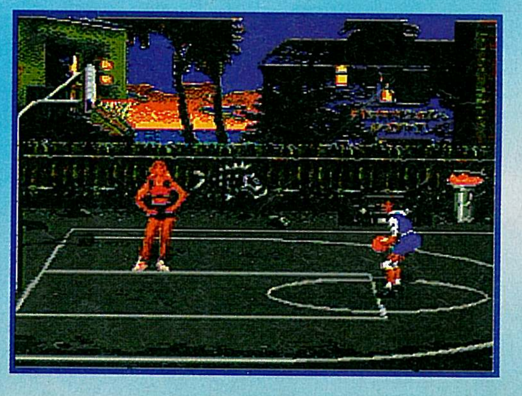


Al contrario de lo que sucede en el resto de los juegos, aquí lo importante es ser malo.





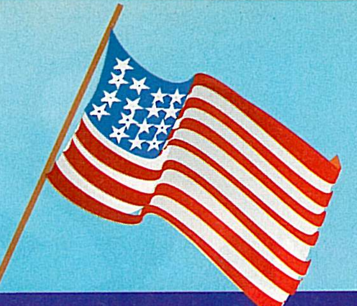





LARCEN
TRIDENT
RAX
JETTA
MEGA
LA LEY DEL
Unitros



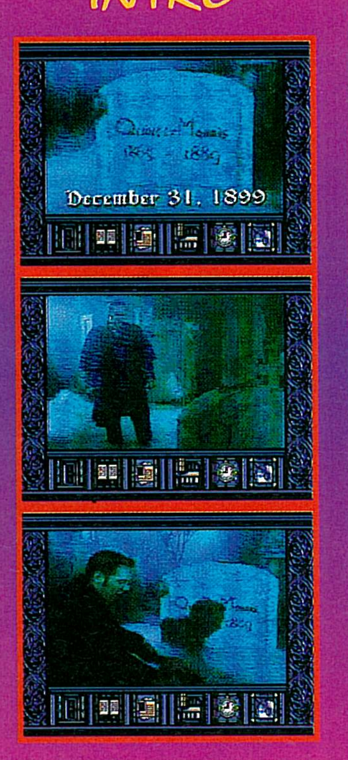
24 MEGAS
DOW
XAVIER
BLADE
MINKN.
SLASH
SE HAN JURADO ODIO ETERNO
Y SOLO PUEDE QUEDAR UNO
LLEGA EL COMBATE DEFINITIVO
EN 24 MEGAS DEVASTADORES
Un combate a muerte entre los campeones de lucha más grandes de todos los tiempos ¡ETERNAL CHAMPIONS!. No hay nada igual. 24 Megas devastadores dan vida a un total de 9 luchadores que desatan sus malas artes en la tormentosa búsqueda de la inmortalidad.
¡Sólo puede quedar uno!. La gloria no se comparte.
Tras el modo de entrenamiento ya no hay excusas que valgan, entrarás en la competición hacia la batalla final. (3 modos a elegir).
¡ETERNAL CHAMPIONS!. Los elegidos no hacen concesiones, 35 golpes por luchador, tres velocidades en combate, repetición instantánea de golpes. Los Sprites son los más grandes que hayas visto. Su potencia de pegada no tiene comparación.
¡ETERNAL CHAMPIONS!. Gráficos incomparables con el fondo interactivo: misiles autocontrolados, ventiladores mortíferos,hiper-descargas eléctricas...
Una lucha sin cuartel, con juego para la eternidad. Los demás juegos de lucha (STREET FIGHTER II Special Champion Edition, MORTAL KOMBAT de Mega Drive) son el mejor entrenamiento. Lo necesitarás.
ETERNAL CHAMPIONS. La hora de la verdad.
DRIVE
MAS FUERTE



Dracula

VIACOM (ESTADOS UNIDOS)

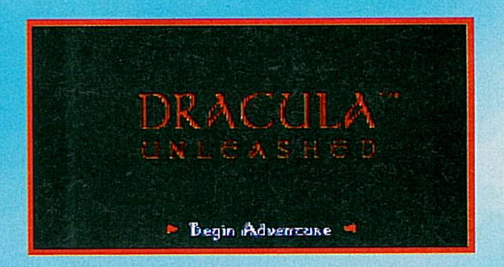
INTRO



Desde que Francis Ford Coppola llevara a la pantalla grande la novela de Bram Stoker, numerosas han sido las resurrecciones del mito del conde Drácula que se han realizado. Buena muestra de ello, y a la espera del CD de **Sony** basado en el filme protagonizado por Wynona Ryder y Gary Oldman, **Viacom**, antes llamada **Icom Simulations**, nos ofrece un juego interactivo con muchos ingredientes de aventura.

El principal atractivo de este atractivo programa (valga la redundancia), como ya ocurriera en 1992 con otra producción de **Icom Simulations** , SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE, reside en las secuencias animadas, que tienen un montaje absolutamente cinematográfico para introducirnos en cada uno de los escenarios del programa.

Es en estos lugares, donde se encuentran las pistas que nos ayudarán a resolver el enigma de los vampiros. Las brumas y las lloviznas londinenses son el típico escenario por el que



EL INVENTARIO

DRACULA THE UNLEASHED posee todo tipo de opciones, incluida el inventario. Así sabremos lo que tenemos en cada momento.

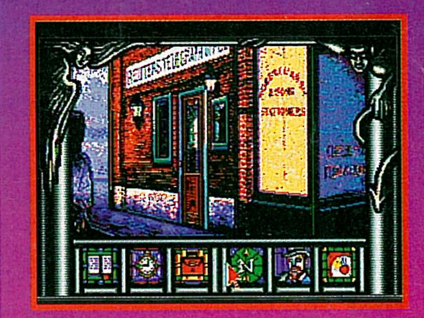


ESCENARIOS





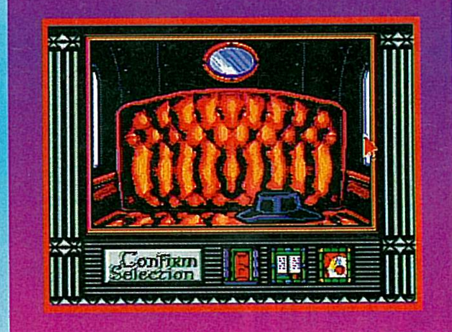
Muchas serán las localizaciones que podremos visitar a lo largo del juego. Todas poseen unas animaciones excepcionales.





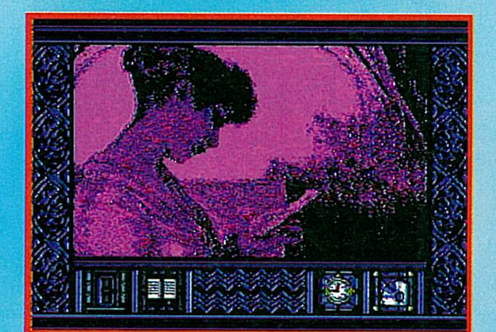
POR LONDRES

El coche de caballos es el medio de transporte que utilizaremos para movernos por la ciudad. Es cómodo, eonómico y fiable.



the Unleashed

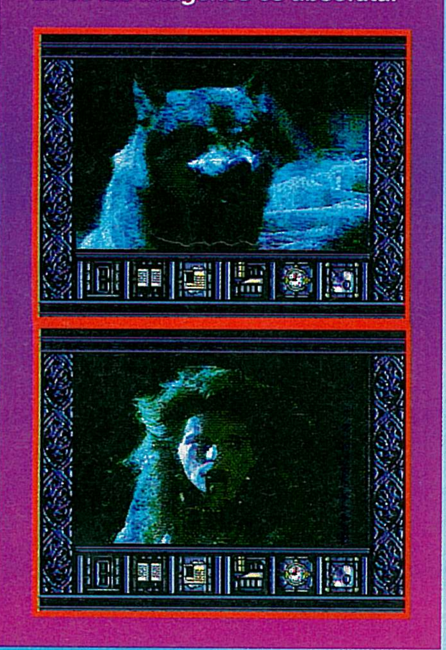




podremos movernos libremente en un oscuro coche de caballos. Nuestro cochero y cicerone será un extraño personaje de voz cavernosa y temiblemente misteriosa.
DRACULA THE UNLEASHED estará disponible en breve, aunque antes tendremos que esperar a que sea doblado al castellano. Y es que por algo es la conversión al mundo de las consolas de un éxito cinematográfico de primera línea, que barrió en las pantallas de medio mundo. ¿Sería quizá por la bellísima Wynona Ryder?

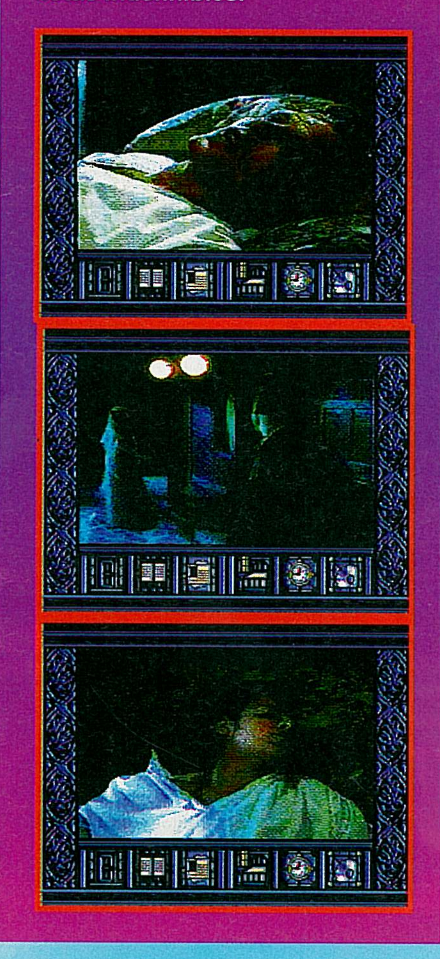
VAMPIROS Y DERIVADOS

Como en los mejores clásicos, las mujeres vampirizadas y los lobos terroríficos tienen cabida en el juego. La atmósfera y dureza de las imágenes es absoluta.



EL SUEÑO DEL MONO LOCO

En la escena del juego en la que el protagonista sueña con vampiros, el suspense se eleva hasta cotas indefinibles.



SECUENCIAS ANIMADAS













Socket

VIC TOKAI (ESTADOS UNIDOS)

8 MEGAS





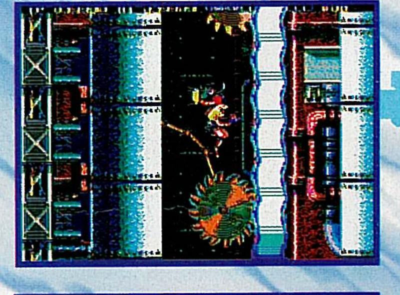
La guerra de las mascotas continúa. Tras el lanzamiento, por parte de **Konami**, de la zarigüeya Sparkster, **Vic Tokai** nos presenta al nuevo héroe para ***Mega Drive***: Socket. Este extraño pajarraco de electrizante mirada es el protagonista de un frenético arcade en el que las plataformas, la velocidad y los amperios están a la orden del día. Preparaos a ver asombrosos planos de scroll parallax a velocidades de vértigo, a través de interminables laberintos repletos de resortes, trampas y puertas secretas. El

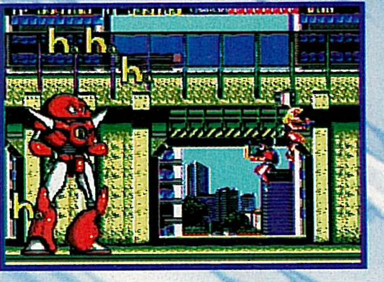
UNA DE CAL Y OTRA DE ARENA

Aunque no se prodiga mucho con sus lanzamientos, **Vic Tokai** es una compañía bastante veterana en el mundo de las consolas y que ha dado bastante que hablar. Entre sus creaciones más destacadas se encuentran títulos tan apasionantes y geniales como el TROUBLE SHOOTER para ***Mega Drive*** o PUZZLE BOY para ***Game Boy*** (también conocido como DAEDALIAN OPUS). Sin embargo, esta compañía también tiene el dudoso honor de haber creado programas tan flojuchos como el reciente TIME SLIP para ***Super Nintendo***.





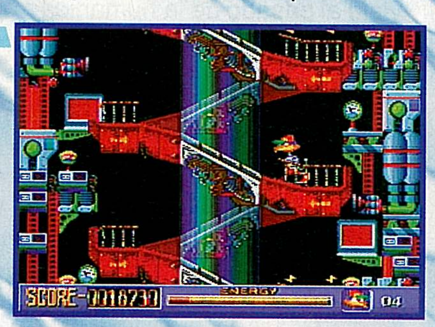




desarrollo es sencillo: Socket tiene que atravesar cada fase en un tiempo récord, esquivando enemigos y poniendo en práctica su pericia en el salto. Con los voltios desprendidos de su cuerpo como única arma, la supervivencia de nuestro amigo depende de los rayos de energía dispersados por los distintos niveles. Esta electricidad es imprescindible para poder recargar el cuerpo de Socket, que va perdiendo potencia conforme transcurre el tiempo. Además de los rayos energéticos, existen otras ayudas, ocultas tras las bombillas, y también podemos hallar las clásicas vidas extra. Conseguirlas

THE CRAZY SUBFASES

Preparaos para presenciar algunas de las subfases más locas y desmadradas de la historia de los videojuegos. Socket podrá cabalgar a bordo de la corriente eléctrica o montar en un divertidísimo tobogán de lava. Un espectáculo electrizante.

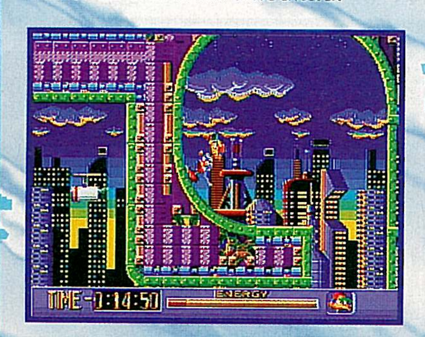


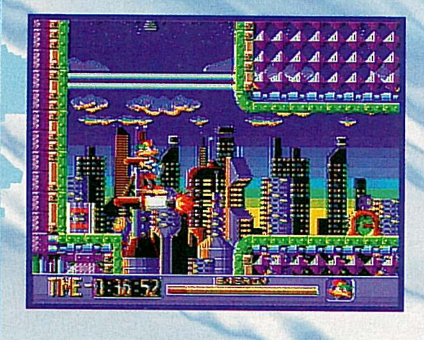


TIME TRIAL

Esta opción es totalmente independiente del juego. En ella podremos participar en una trepidante carrera contrarreloj a través de siete fases distintas, que están marcadas por una característica común a todas ellas: la extrema dificultad.







TREASURE CASTLE



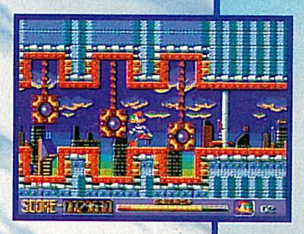
En este vetusto castillo, la única recompensa que podrás conseguir será conservar la vida; siempre y cuando sus peligrosos inquilinos te lo permitan.



HIGH SPEED AREA



Nos adentramos en el reino de la velocidad. Realizar giros de 360 grados a 300 kilómetros por hora te provocará nuevas e indescriptibles sensaciones.





Socket

VIC TOKAI (ESTADOS UNIDOS)

ESMERALD FOREST

La maldición tecnológica también ha alcanzado el corazón del bosque. Lo que en un pasado fue un oasis de vida y una explosión de verdor, ahora constituye un pasaje desolador donde la existencia ha quedado reducida a piedra.









no es nada fácil, ya que están custodiadas por tortugas mutantes y letales perros cibernéticos.
Vic Tokai ha conseguido aunar el dinamismo de un juego como SONIC con algunos detalles realmente originales, como dividir las zonas del juego según la estrategia a seguir.
Todo el juego está amenizado por unas melodías que recuerdan a la excelente banda sonora de TROUBLE SHOOTER, un gran progama de **Vic Tokai** que no llegó a Europa. Esperemos que con **SOCKET** todo cambie, para que podamos disfrutar con uno de los juegos más originales, rápidos y alucinantes que han aparecido en los últimos tiempos.

OLEIN CAVERN

Adéntrate en un infierno de carbón, metal y lava. Coge la vieja vagoneta y esquiva los mares de magma, mientras intentas que los circuitos de Socket no se fundan.





STONE AGE

Ni Spielberg podría crear un espectáculo parecido: puertas ocultas, movimientos de tierra y demonios alados. Un viaje al pasado de la humanidad con todos los gastos pagados.











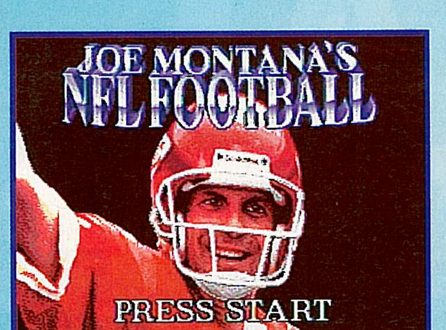
AHORA TU puedes jugar con el arcade más emocionante del año en tu PROPIA CASA.
* Un accesorio original de pistola incluido en el pack. * La pistola para el segundo jugador se vende por separado.
LETHAL ENFORCERS
Acción realista de LOS POLIS EN LA CALLE. ¡Es tan intenso que te preguntarás donde está tu nomina al final del mes! Prueba tus habilidades de disparo contra los criminales más peligrosos de la ciudad, en una vertiginosa batalla por la justicia a través de innumerables fases. Próximamente.
DANGER
MEGA-CD
SEGA
MEGA DRIVE
1P 000000 CREDIT 05 2P 000000 PRESS START
1P 000000 CREDIT 05 2P 000000 PRESS START
KONAMI
Distribuido por Sega España, Fortuny 39, 28010 Madrid
"SEGA, MEGADRIVE AND MEGA CD ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. KONAMI® IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD. LETHAL ENFORCERS™ IS A TRADEMARK OF KONAMI. © 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED."



Joe Montana's NF

SEGA (ESTADOS UNIDOS)

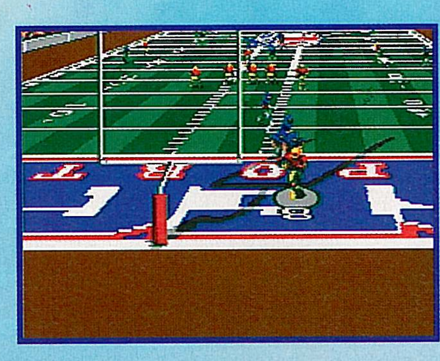


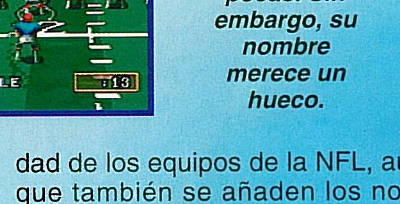


La popular saga de cartuchos a la que da nombre Joe Montana llega hasta ***Mega CD*** después de su triunfal paso por los 16 bits de **Sega**.

El cartucho reúne las características clásicas de sus antecesores en Mega Drive, pero no se trata de una versión exacta de ninguno de ellos, ya que incorpora algunas de las posibilidades de este nuevo sistema. Es necesario destacar dos importantes novedades: los gráficos, más grandes que en anteriores oportunidades, y el magnífico "scaling" empleado en los desplazamientos de balón. También es preciso reseñar la enorme variedad de repeticiones, y los consejos (digitalizados y en propia voz) del famoso quaterback estadounidense, que ha sido galardonado en tres ocasiones como el jugador más valioso de la Super Bowl.

El juego se completa con la totalidad de los equipos de la NFL, aunque también se añaden los nombres de algunos de los conjuntos más importantes en la historia de esta apasionante liga. Con todo

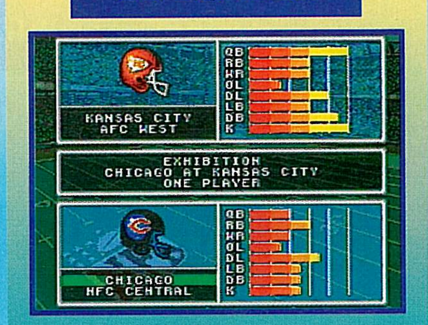




Las posibilidades de que este juego llegue a España son pocas. Sin embargo, su nombre merece un hueco.



28 EQUIPOS



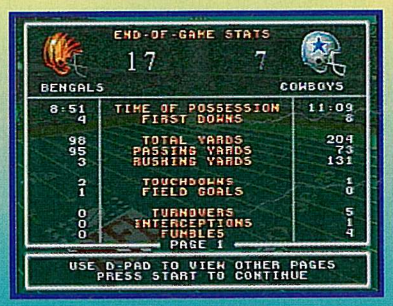
Incluye los 28 equipos de la NFL, y 10 de los mejores conjuntos de la historia del fútbol americano.

COMPETICION



Permite disputar todas las jornadas de la NFL, guardando los passwords para continuar en otro momento.

ESTADISTICAS



Durante el partido pueden consultarse estadísticas completas sobre diferentes aspectos del juego.

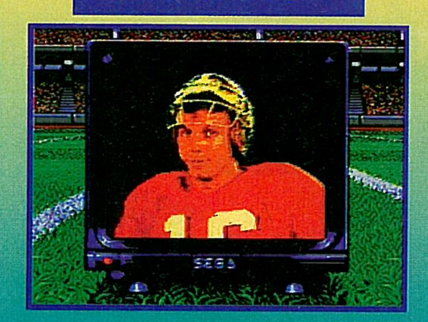
JUGADAS



Como en todos los juegos de la saga Montana, esta entrega presenta gran variedad de jugadas ofensivas y defensivas.

L Football

CONSEJOS



Entre jugada y jugada se puede disfrutar de los consejos de Joe Montana, mediante digitalizaciones de su voz e imagen.

ello, es posible disfrutar de la emoción del deporte más popular de Estados Unidos. JOE MONTANA´S NFL FOOTBALL constituye una de las primeras incursiones del ***Mega CD*** en el mundo de los juegos deportivos.

Repeticiones

NORMAL

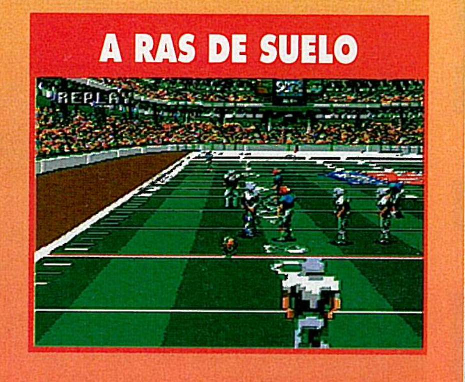


VISTA AEREA

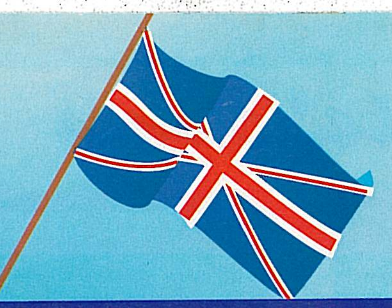
GRAN AMPLIACION



A RAS DE SUELO



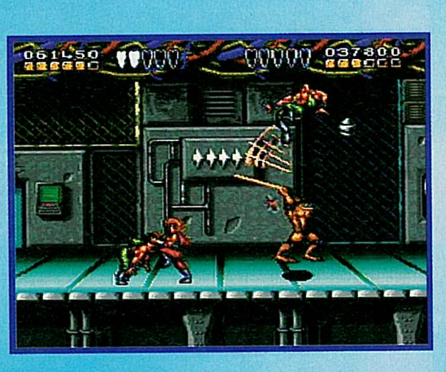




Battletoads & Double Dragon

TRADEWEST & RARE SOFTWARE (REINO UNIDO)

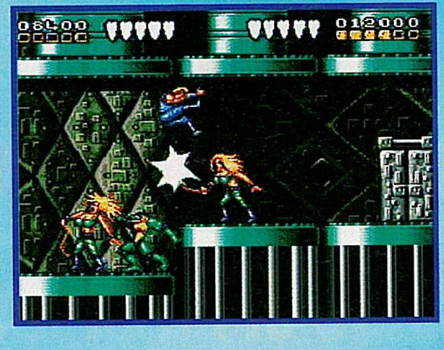
8 MEGAS

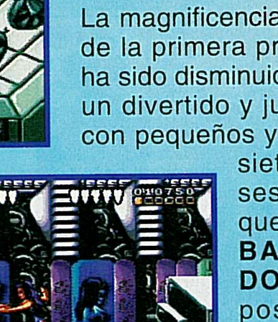




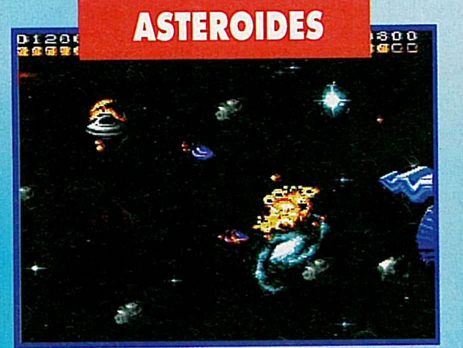
Los geniales programadores de **Rare/Ultimate** han vuelto al ataque tras el gran éxito de su primer BATTLETOADS para ***NES*** y ***Super Nintendo***. Este cartucho para 16 bits era perfecto a nivel técnico, pero endiabladamente difícil. En esta entrega las todopoderosas Battletoads (Rash, Zitz y Pimple) se han unido a los hermanos Lee, Billy y Jimmy, protagonistas de la serie DOUBLE DRAGON, para acabar, de una vez por todas, con los enemigos que han formado parte de estos dos arcades.







La magnificencia gráfica y colorista de la primera producción de **Rare** ha sido disminuida, para dar paso a un divertido y jugable *beat'em up* con pequeños y animados sprites, siete gigantescas fases y alucinantes toques de buen humor. **BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON** posee la opción de dos jugadores simultáneos y docenas de sorprendentes rutinas gráficas, que sólo este grupo de programación sabe plasmar en pantalla. Si os gustó la *intro* del BATTLETOADS, no os perdáis esta nueva presentación.



ASTEROIDES



CINCO HEROES

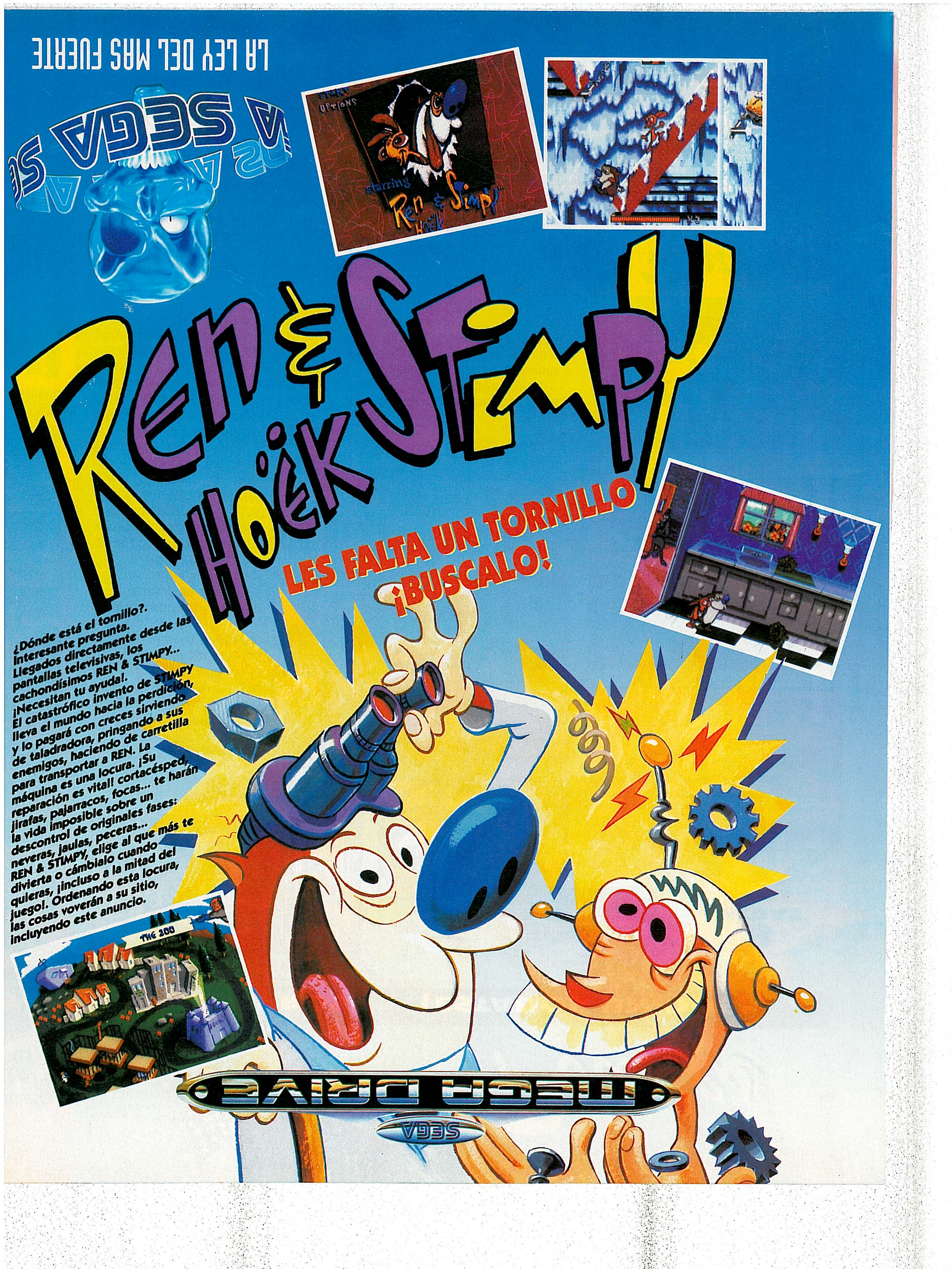




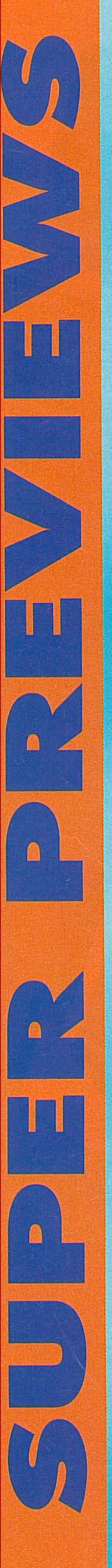








SEGA
MEGA DRIVE
Ren & Stimpy Hoëk
LES FALTA UN TORNILLO ¡BUSCALO!
¿Dónde está el tornillo?. Interesante pregunta. Llegados directamente desde las pantallas televisivas, los cachondísimos REN & STIMPY... ¡Necesitan tu ayuda!. El catastrófico invento de STIMPY lleva el mundo hacia la perdición, y lo pagará con creces sirviendo de taladradora, pringando a sus enemigos, haciendo de carretilla para transportar a REN. La máquina es una locura. ¡Su reparación es vital! cortacésped, jirafas, pajarracos, focas... te harán la vida imposible sobre un descontrol de originales fases: neveras, jaulas, peceras... REN & STIMPY, elige al que más te divierta o cámbialo cuando quieras, ¡incluso a la mitad del juego!. Ordenando esta locura, las cosas voverán a su sitio, incluyendo este anuncio.
THE ZOO
OPTIONS
starring Ren & Stimpy Hoëk
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE





Pirates

MICROPROSE (ESTADOS UNIDOS)

8 MEGAS





PIRATES, uno de los títulos más veteranos y originales de los ordenadores domésticos, está a punto de aparecer para la consola ***Mega Drive*** de la mano de **Microprose**, los programadores del juego original.



Ambientado en la época en que bucaneros y lobos de mar poblaban el mar Caribe, **PIRATES** te brinda la oportunidad de convertirte en todo un capitán corsario por medio de los tres pilares básicos del buen filibustero: la astucia, el robo y la traición. Haciendo uso de ellos, y con un poco de suerte e inteligencia, podrás conseguir en poco tiempo una tripulación y un buen barco, con los que sembrarás el terror en las cálidas aguas del hemisferio sur. **Microprose** ha cuidado todo hasta el mínimo detalle, en una explosiva combinación de estrategia, elementos arcade y mucha diversión. Elige tu bando, lánzate a la mar y prepárate para el viaje más peligroso de tu vida. Serás el terror de todos los mares.

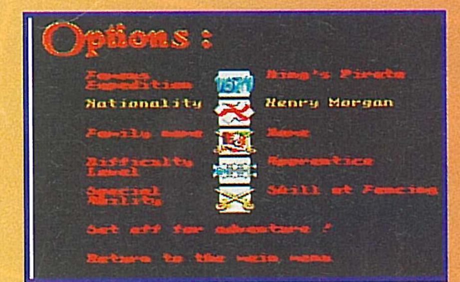


PIRATES te brinda la oportunidad de emular a los famosos corsarios Drake y Morgan.



Una lección de Historia

Entre las opciones que ofrece PIRATES existe la posibilidad de participar en hechos históricos. Puedes viajar junto a Sir Francis Drake o Henry Morgan en el saqueo de Maracaibo, el asedio a la isla de San Juan, o incluso elegir tu nacionalidad entre ingleses, franceses, holandeses y españoles.



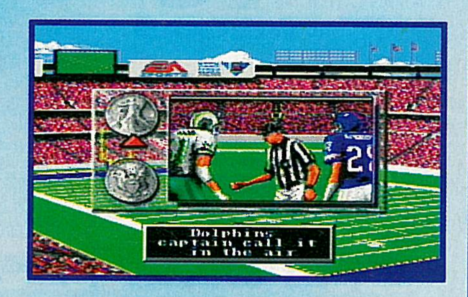




Madden NFL 94

ELECTRONIC ARTS (ESTADOS UNIDOS)

16 MEGAS

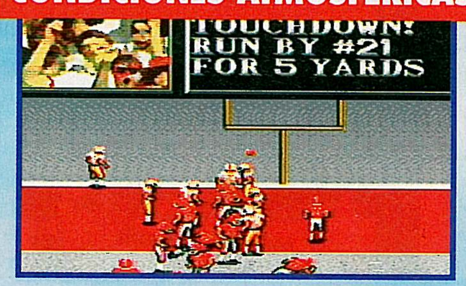




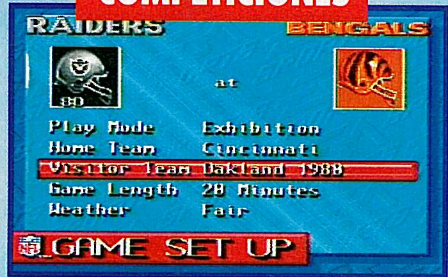


El comentarista deportivo más popular de los Estados Unidos ha dado nombre a la más famosa saga (junto a las entregas de JOE MONTANA) de cartuchos dedicados al fútbol americano. Desde que en 1991 apareció la primera versión de JOHN MADDEN, **Electronic Arts** ha ofrecido cada año a los seguidores de este espectacular deporte una nueva versión. Esta temporada le ha llegado el turno a **MADDEN NFL'94**, cuyas variaciones más destacadas son: la posibilidad de participar simultáneamente hasta cuatro jugadores; la mejora de los gráficos y una nueva concepción del juego, eliminando los *zoom* incluidos en la entrega de 1992. Esta versión contiene 80 equipos, recogiendo a los 28 que integran actualmente la NFL, junto a otras escuadras históricas. De este modo, es posible disputar una temporada completa, enfrentado a conjuntos de diferentes épocas. Todo un lujo para aficionados nostálgicos.

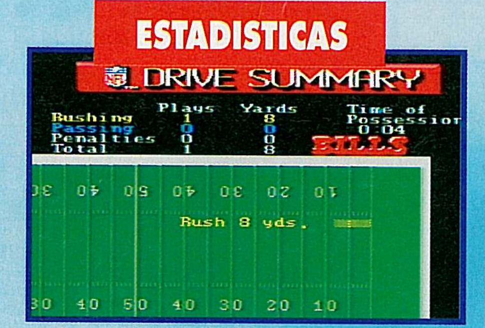
CONDICIONES ATMOSFERICAS



COMPETICIONES



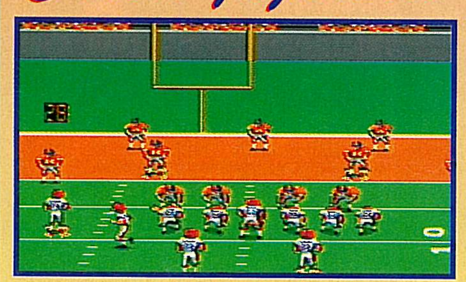
ESTADISTICAS



JUGADAS

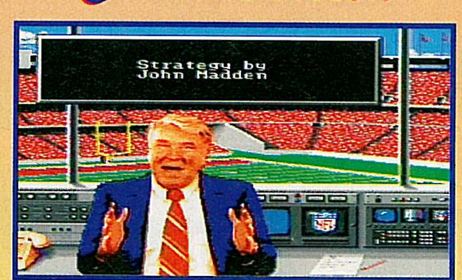


Cuatro jugadores



Mediante el adaptador '4 way play' pueden participar de forma simultánea hasta cuatro jugadores.

Comentarista



John Madden narra las evoluciones del partido, ofreciendo una información exhaustiva de los equipos.

Flip



Cuando el jugador selecciona cualquier jugada, es posible modificar de forma simétrica la ejecución de la misma.

SUPER PREVIEWS

Art of Fighting

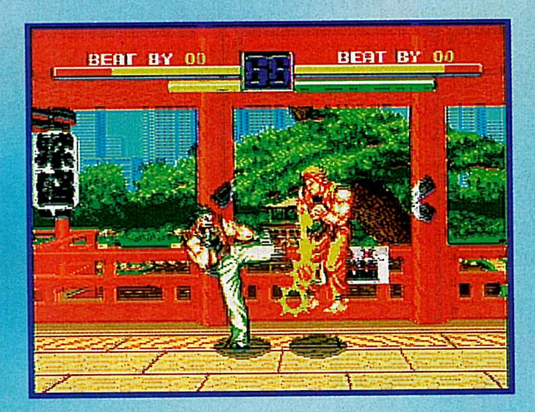
SEGA (JAPON)

16 MEGAS

El juego de lucha definitivo para la ***Mega Drive*** acaba de llegar. Imaginaos la rapidez de STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITIONS con los gráficos de FATAL FURY, y tendréis ART OF FIGHTING, la mas fiel conversión ***Neo Geo-Mega Drive*** de la reciente historia consolera. En esta ocasión ha sido la propia **Sega Japón**, en lugar de **Takara**, la que ha transformado los mas de cien megas de memoria del cartucho original en tan sólo 16, comprimidos al máximo para ofreceros un espectáculo rebosante de ritmo, acción y buenos gráficos. Los programadores, al igual que hizo **K. Amusement** con la versión para ***Super Nintendo***, han dotado al juego de un gran número de opciones extra, inéditas en el cartucho de ***Neo Geo***, además de respetar el suelo en modo siete, los diez luchadores y sus golpes especiales, junto con las maravillosas rondas de bonus. Tan sólo se echa en falta el famoso zoom que hizo las delicias de los usuarios de ***Neo Geo*** y ***Super Nintendo***. En cambio, en esta ocasión sí se han incluido las presentaciones entre fases y los diálogos previos a los combates, además de unos decorados preciosos. Preparad vuestro sentidos, la bomba **ART OF FIGHTING** está a punto de estallar... y no dejará ***Mega Drive*** con cabeza.









Art of fighting es el juego de lucha definitivo. Atentos.

BONUS

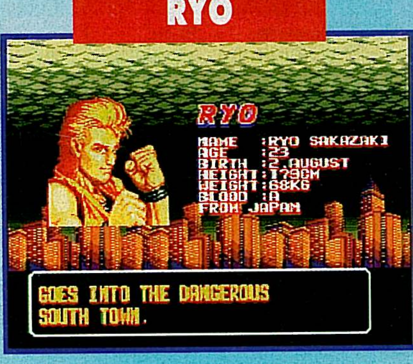
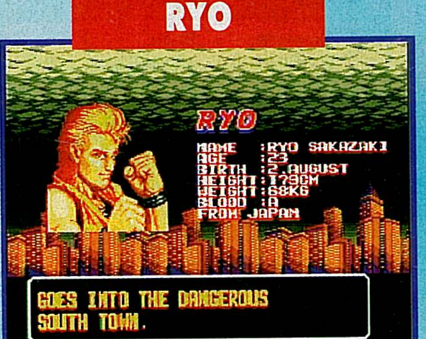








RYO

ROBERT



Lillehammer'94

DISPONIBLE EN:
MEGA DRIVE,
MASTER SYSTEM
Y GAME GEAR

Screen shots from a selection of available formats.

La emoción llega a lo más alto.

Demuestra tu astucia, tu preparación física y tu compañerismo.

Sólo o acompañado. Juégatelo todo en las Olimpiadas de invierno más apasionantes. Winter Olympics: ¡Todo un reto!

Winter OLYMPICS

This Winter's hottest game.





Prize Fighter

DIGITAL PICTURES (EEUU)

INTRO







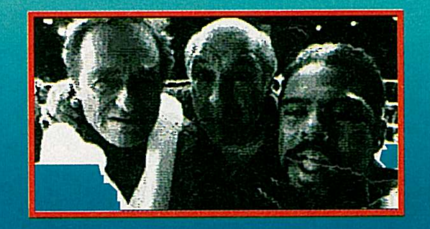
Digital Pictures, autores de NIGHT TRAP, SEWER SHARK o GROUND ZERO TEXAS para ***Mega CD***, especialistas en imágenes digitalizadas y juegos interactivos, nos ofrece una curiosa combinación de deporte y simulación en blanco y negro. **PRIZE FIGHTER** es un simulador, con enemigos de carne y hueso, que posee multitud de golpes. Tiene una cuidada presentación, con una *intro* al estilo de las producciones cinematográficas norteamericanas de antaño, y unos gráficos excepcionales.
El tiempo lo dirá, pero **PRIZE FIGHTER** se nos antoja un programa divertido y original. Cualidades no le faltan, aunque nunca antes hayamos visto un marcador de la energía de los boxeadores tan deficiente.



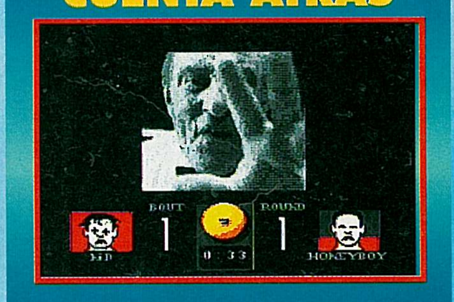


DESCANSANDO

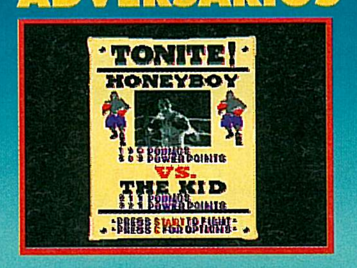
Entre asalto y asalto, nuestro descanso se verá recompensado con este paisaje de caras sudorosas e intenciones de victoria. No les hagáis mucho caso, porque el combate es vuestro.



CUENTA ATRAS



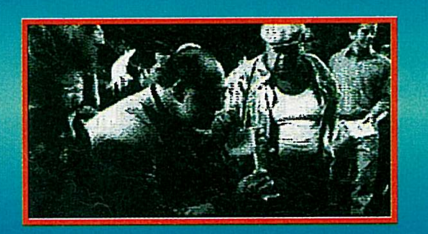
ADVERSARIOS



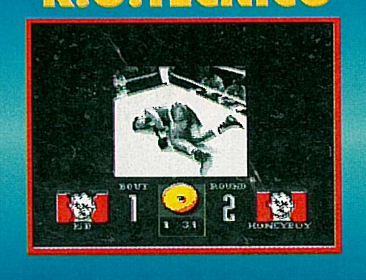


CLASICOS EN BLANCO Y NEGRO

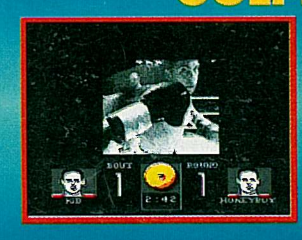
Los más jóvenes no os acordaréis, pero la filmografía estadounidense de los años cuarenta está plagada de películas sobre el boxeo, la mayoría de ellas en blanco y negro. Este juego pretende recuperar el 'look' de esos filmes.



K.O.TECNICO



GOLPES CONTUNDENTES







Super Chase HQ

TAITO (JAPON)

8 MEGAS

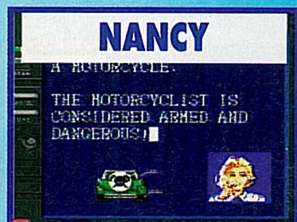






CHASE HQ, la genial recreativa de **Taito**, se puede considerar como uno de los cinco grandes clásicos del motor, junto a leyendas rodantes como OUT RUN, BIG RUN, S.C.I. (CHASE HQ 2) o VIRTUAL RACING.

Los, a veces, expertos programadores de **Taito** han utilizado en esta nueva versión ***Super Nintendo*** una perspectiva desde el interior del vehículo, similar al de la tercera entrega de la máquina recreativa, con una espectacular carretera en perfecto modo 7. La sensación de estar pilotando nuestro coche a toda velocidad es muy real. El sufrido rostro del conductor está fielmente reproducido en el retrovisor. Además, las trepidantes persecuciones, colisiones con el vehículo enemigo y el vertiginoso tráfico en sentido contrario están a la orden del día. **SUPER CHASE HQ** posee ocho largas fases y la suficiente calidad como para convertirse en una más que digna entrega del gran clásico del motor.





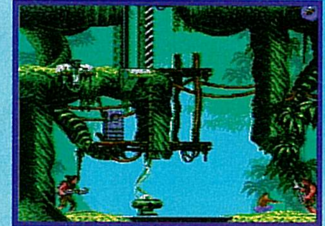
Flashback

DELPHINE SOFTWARE (FRANCIA)

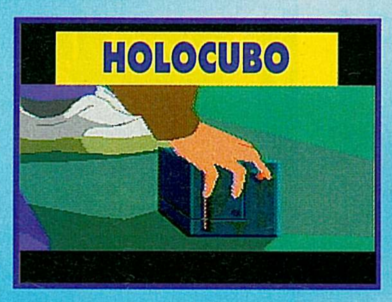
16 MEGAS

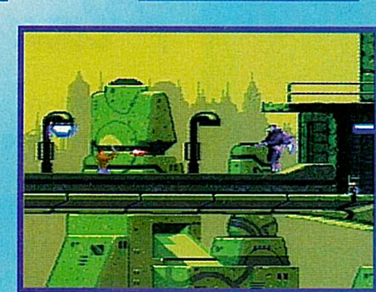


Uno de los grandes juegos del 93 para ***Mega Drive*** ha sido, sin ningún género de dudas, FLASHBACK, la última gran obra de **Delphine Software**. Este grupo de programación galo ya se encargó de crear mitos jugables tan apasionantes y atractivos como BIO METAL, FUTURE WARS: TIME TRAVELLERS y ANOTHER WORLD (próximamente aparecerá ANOTHER WORLD 2). La versión ***Super NES*** es semejante a su homónima para ***Mega Drive***, pero ofrece una mejor banda sonora y sonido FX ambiental con *crystal-clear samples*. Las *intros* son más lentas aunque, en compensación, el movimiento del protagonista y del resto de *sprites* son más rápidos. **FLASHBACK** para ***Super Nintendo*** está dedicado a todos aquellos que soñaron en alguna ocasión con ver esta obra maestra en su consola. 

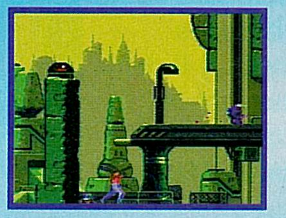














SUPER PREVIEWS

Fatal Fury

TAKARA (JAPON)

20 MEGAS





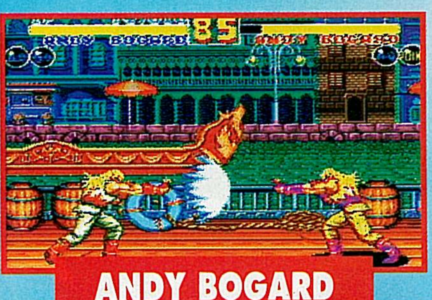
MODO VS



FATAL FURY 2, el segundo cartucho de 20 megas para ***Super Nintendo*** (el primero fue STREET FIGHTER 2 TURBO), viene de la mano de **Takara** y es, indiscutiblemente, otra de las conversiones más esperadas del año. Esta compañía ha recuperado los puntos perdidos con la primera entrega FATAL FURY y KING OF THE MONSTERS, realizando una perfecta conversión del clásico de **SNK**. El juego, técnicamente perfecto y jugable como pocos, ha alcanzado la perfección de títulos como el mismísimo SF2 o el TOURNAMENT FIGHTERS de **Konami**. Todos los personajes del original han sido recreados fielmente

OPCIONES





ANDY BOGARD



BIG BEAR



Planos

Como en la primera parte, los luchadores pueden saltar del primer al segundo plano. En esta ocasión, se han habilitado los botones L y R del pad de control para un manejo cómodo y efectivo.





Bonus

Los bonus round del original de *Neo Geo* también han sido incluidos en esta versión. El objetivo es destruir los bloques de piedra que yacen en el suelo y esquivar los que caen del cielo.





2

TERRY BOGARD

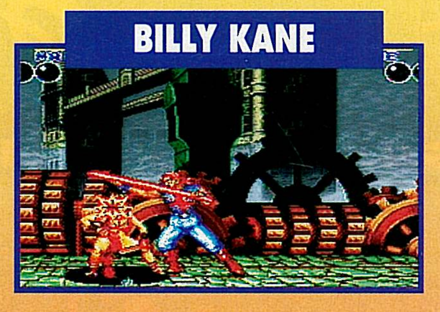
para ***Super Nintendo***. Los escenarios también son semejantes, con los mismos planos de scroll y un colorido idéntico a la versión ***Neo Geo***. Sólo detalles secundarios, como la *intro* o

JOE HIGASHI

la estación del escenario de Terry Bogard, han sido omitidos. Respecto a la jugabilidad, **Takara** ha perfeccionado el control de los jugadores y la realización de las numerosas llaves especiales al máximo, convirtiendo cada partida en un auténtico deleite para el sentido de la vista.

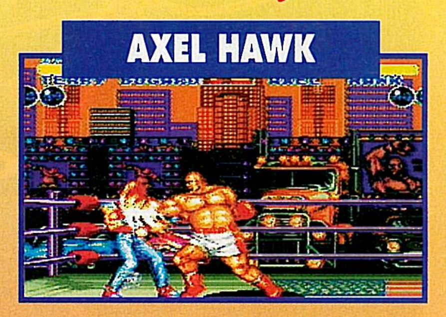
Los últimos enemigos

BILLY KANE



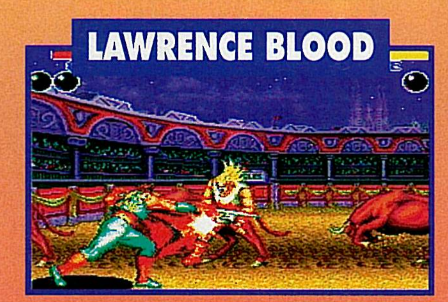
Apareció en la primera entrega y no ha olvidado su barra de hierro. El escenario es impresionante.

AXEL HAWK



Participa en torneos para garantizar su jubilación. Torpe, pero bastante elocuente con sus puños.

LAWRENCE BLOOD



Esta vez el torero español, estoque incluido, viene armado con un capote mágico.

WOLFGANG KRAUSER



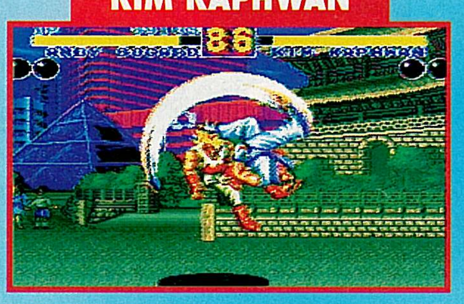
El poderoso teutón aguarda en su mausoleo particular acompañado por los acordes de la orquesta.

CHIN SIZAI



Las opciones han aumentado respecto al original, ofreciéndonos suculentas posibilidades como siete niveles de dificultad, la modalidad Street Fight, el modo hándicap y el control del tiempo para los combates.

KIM KAPHWAN



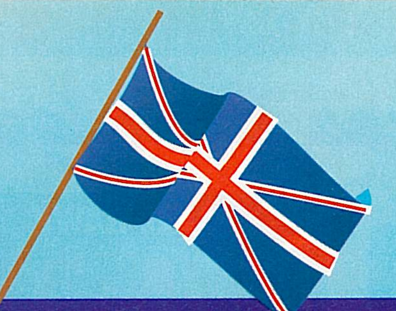
MAI SHIRANUI



YUBEI YAMADA



La casa japonesa ha vuelto a poner el listón de las conversiones de ***Neo Geo*** muy alto, superando al notable ART OF FIGHTING de **K Amusement**. Esta creación se sitúa, con justicia, entre los cinco mejores juegos de lucha para ***Super Nintendo***.

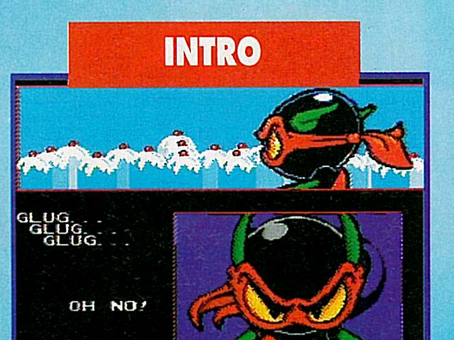


Zool

GREMLIM GRAPHICS (REINO UNIDO)

8 MEGAS

INTRO









Gremlin y su ninja de la dimensión N están dispuestos a visitar todos los formatos posibles en el mundo del videojuego. Después de ***Amiga***, ***ST*** y **PC**, ahora le llega el turno a ***Commodore CD 32***, ***Master System***, ***Game Gear***, ***Mega Drive***, ***Game Boy*** y la versión que nos ocupa para ***Super Nintendo***. El llamativo colorido y el puro desarrollo arcade plataformas, junto a la tremenda movilidad y agilidad del protagonista, son los puntos fuertes de este cartucho. Sobresale su jugabilidad aunque, en ocasiones, resulte frustrante debido a su incomprensiblemente variable nivel de dificultad. **ZOOL** para ***Super Nintendo*** supera a todas las anteriores versiones, excepto a la de ***Commodore CD 32***, que posee una mayor cantidad de colores y un apartado audio más atractivo.

Chester Cheetah 2

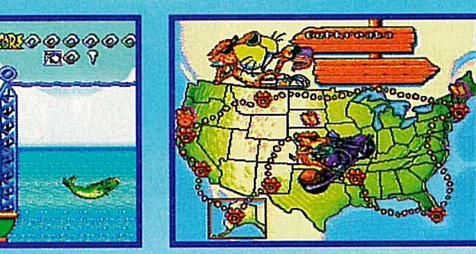
KANEKO (ESTADOS UNIDOS)

10 MEGAS

El parsimonioso guepardo de **Kaneko** (mascota de los aperitivos Cheetos) ha decidido invadir de nuevo el mundo del videojuego con otra aventura, **CHESTER CHEETAH WILD, WILD QUEST**. Esta segunda entrega mantiene las pautas de su antecesor y del otro gran lanzamiento de la compañía, FIDO DIDO; esto es: gigantescos personajes, perfecto colorido y un desarrollo lento, pero agradable. El apartado gráfico ha sido mejorado, ofreciéndonos un Chester más estilizado y *vacilón*, unos escenarios de bella factura y un pintoresco elenco de enemigos. **CHESTER CHEETAH 2** apasionará a todos aquellos que disfrutaron hace poco más de un año con el guepardo más lento de todos los tiempos.



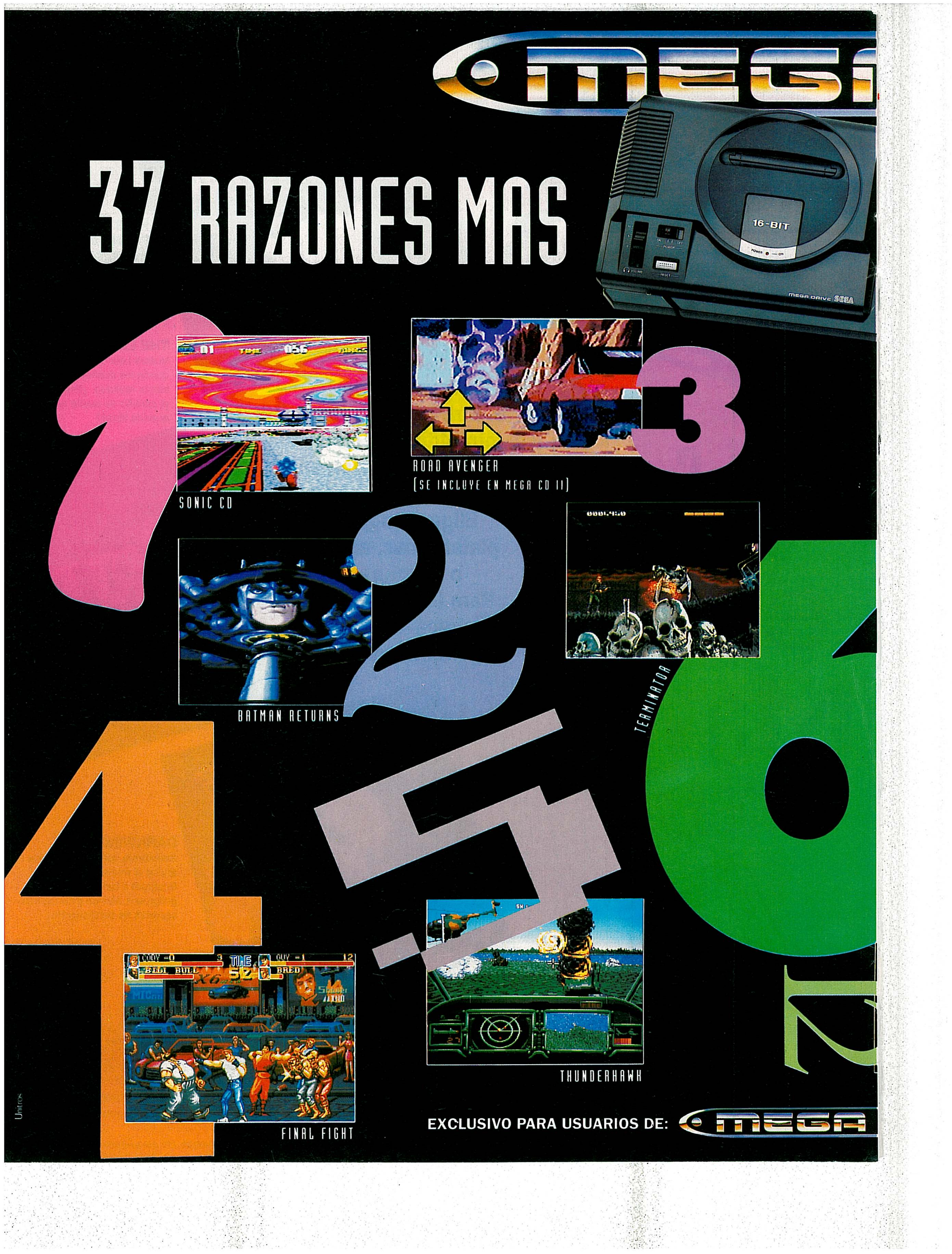








SUPER MARIO LAND 2
Seis mundos y más de 30 fases para destronar al malvado Wario del trono del país de Mario.
KIRBY'S DREAM LAN
El Pueblo de Dream Land es en peligro: sus mágicas estrellas han desaparecido. ¿Podrá salvarlo Kirby y su voraz apetito?
THE LEGEND OF ZELDA
Vuelve Link de Hyrule a un lugar donde los sueños se confunden con la realidad. ¿Podrá encontra el camino de vuelta a su querida tierra?
¡Vaya jugada!
Mario, Kirby, el pato Darkwing y el intrépido Link de Hyrule. Cuatro ases en tu mano para tu consola de bolsillo. Elige tu jugada: plataformas, acción o aventuras. Para tu GAMEBOY. La única -auténtica- genuina portátil.
4 Ases en tu Mano
DESDE 8.990 PTAS. (IVA INCLUIDO)
DARKWING DUCK
Aventúrate con nuestro héroe a anular el malvado plan de Bushroot a través de siete peligrosos niveles y con zonas secretas de bonificación.
GAMEBOY
Nintendo
NINTENDO ESPAÑA S.A.
P.º de la Castellana 39 - 28046 MADRI
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD. o de las empresas que los distribuyen o licencia



37 RAZONES MAS
16-BIT
MEGA DRIVE SEGA
SONIC CD
ROAD AVENGER
(SE INCLUYE EN MEGA CD II)
BATMAN RETURNS
TERMINATOR
THUNDERHAWK
FINAL FIGHT
EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:
Unitros



PARA TENER MEGA CD
SHERLOCK HOLMES
SEWER SHARK
JURASSIC PARK
NIGHT TRAP
LETHAL ENFORCES
KRISS KROSS
SILPHEED
LAS DEMAS RAZONES
NO NOS CABEN
EN ESTE ANUNCIO
...¡SE SALEN!
14. WOLF CHILD
15. BLACK HOLE ASSAULT
16. SPIDERMAN VS. KINGPIN
17. ROBO ALESTE
18. TIME GAL
19. JAGUAR XJ 220
20. PRINCE OF PERSIA
21. POWER FACTORY
22. SON OF CHUCK
23. HOOK
24. INXS (MUSIC VIDEO I)
25. COOL SPOT
26. SKULL KEEP
27. INDY
28. MADDEN ,94
29. DUNE
30. DRACULA
31. X - MEN
32. ETERNAL CHAMPIONS
33. ALONE IN THE DARK
34. STAR TREK
35. ANOTHER WORLD II
36. FLASHBACK
37. ECCO THE DOLPHIN
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

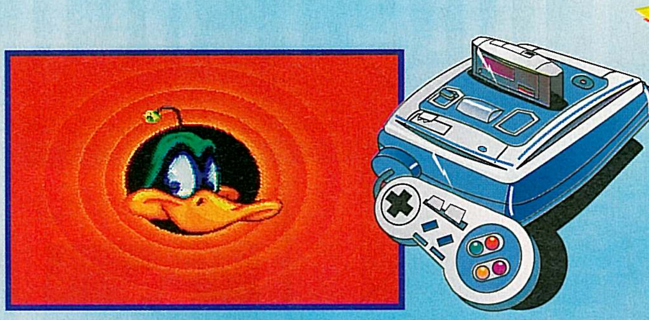


Daffy Duck

SUNSOFT (ESTADOS UNIDOS)

8 MEGAS



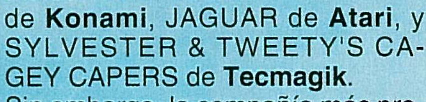






Los populares Looney Tunes de la Warner han sido protagonistas de magníficos cartuchos como los TINY TOON de **Konami** (***SNES***, ***MD***, ***NES*** y ***GB***), ROAD RUNNER de **Sunsoft** y **Sega** (***SNES***, ***MS*** y ***GG***) y TAZ-MANIA, también de **Sunsoft**, (***SNES***, ***MD***, ***GB***, ***MS*** y ***GG***). Dentro de la nueva hornada de juegos protagonizados por estos personajes, destacan los siguientes títulos: TINY TOON de **Konami**, JAGUAR de **Atari**, y SYLVESTER & TWEETY'S CAGEY CAPERS de **Tecmagik**.

Sin embargo, la compañía más prolífica en este aspecto es la estadounidense **Sunsoft**, que incluye entre sus próximos lanzamientos juegos como SPEEDY GONZALES para ***Game Boy***, BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE (de 12 megas) para ***Super Nintendo*** y DAFFY DUCK-THE MARVIN MISSION, el juego que os presentamos a continuación.









ARMAMENTO

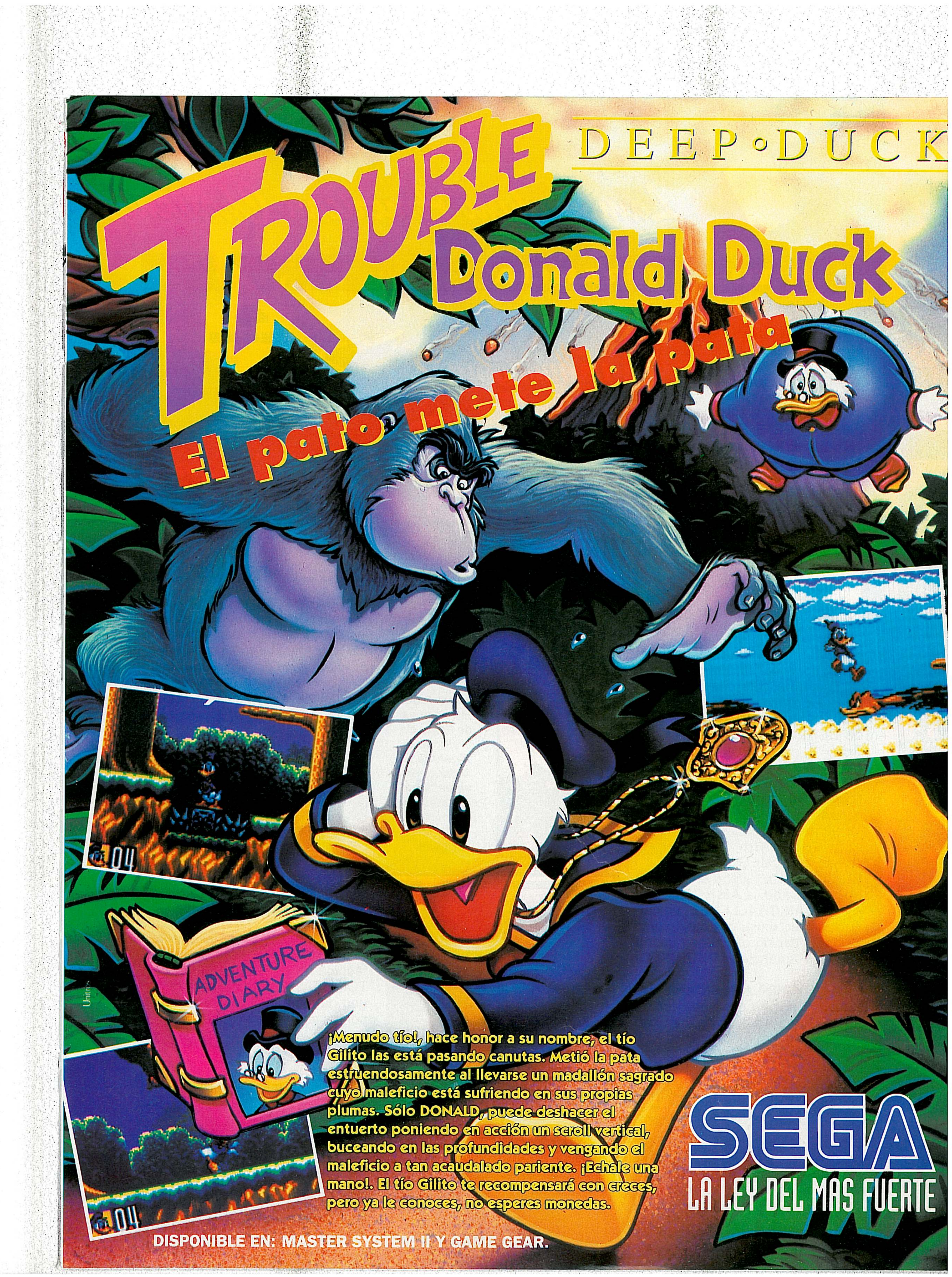


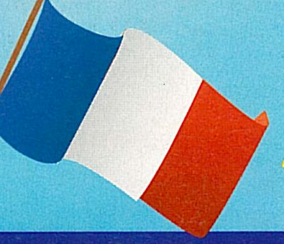
Los programadores de este nuevo cartucho se han encargado de recordarnos las deliciosas artimañas utilizadas en ROAD RUNNER de una manera continua. El cartucho conserva el espléndido colorido del citado juego, aunque el Correcaminos ha sido sustituido por un Pato Lucas fielmente reproducido y muy bien diseñado.

El desarrollo, totalmente de plataformas, ofrece numerosas fases y



muchos enemigos, en unas misiones tan alocadas y espectaculares como las de la serie de televisión. El genial Pato Lucas seguirá siendo estrella de la pequeña pantalla por mucho tiempo.


DEEP•DUCK
TROUBLE
Donald Duck
El pato mete la pata
ADVENTURE DIARY
¡Menudo tío!, hace honor a su nombre, el tío Gilito las está pasando canutas. Metió la pata estruendosamente al llevarse un madallón sagrado cuyo maleficio está sufriendo en sus propias plumas. Sólo DONALD, puede deshacer el entuerto poniendo en acción un scroll vertical, buceando en las profundidades y vengando el maleficio a tan acaudalado pariente. ¡Echale una mano!. El tío Gilito te recompensará con creces, pero ya le conoces, no esperes monedas.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
DISPONIBLE EN: MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.



Lamborghini American Challenge

TITUS (FRANCIA)

4 MEGAS

Una larga trayectoria en el mundo de los grandes ordenadores lúdicos (***Amiga***, ***Atari ST*** y ***PC***), avala a **Titus**, que nos ha deleitado con títulos como CRAZY CARS (las tres partes), FIRE & FORGET 1 y 2, WILD STREETS, PREHISTORIK o TITUS THE FOX (la mascota de la compañía). Ahora la casa francesa desea continuar su ascendente trayectoria en el complicado universo de las consolas. Tras las versiones de BLUES BROTHERS (***Game Boy*** y ***NES***) y TITUS THE FOX (***Game Boy***), nos presenta los siguientes títulos para la ***Super Nintendo***: BLUES BROTHERS, un juego entretenido pero limitado, **LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE**, un cartucho espectacular que hará pronto su presentación oficial en nuestro país, y el anunciado PREHISTORIK MAN.

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE nos propone una vertiginosa carrera a través de los Estados Unidos con una maravilla rodante: el Lamborghini Diablo. Los buenos aficionados comprobarán rápidamente la similitud de este título con el CRAZY CARS 3 de ***Amiga*** y ***PC***, aunque estamos ante un juego más completo y mejorado, que también aparecerá simultáneamente para estos ordenadores.





TRES PILOTOS

Ignora todas las normas de límite de velocidad vigentes al volante de un vehículo espectacular. Lo único que importa es ganar.





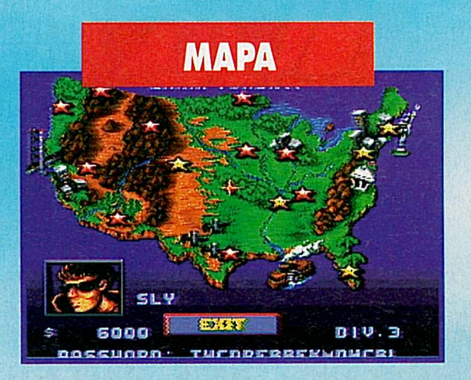
DOS JUGADORES



Las cualidades más sobresalientes de este nuevo cartucho son la gran sensación de velocidad, el impecable scroll de la carretera, la opción simultánea de dos jugadores, la posibilidad de elegir entre tres vehículos y el divertido método de apuestas, que permite ganar dólares frente a otros participantes. Su calidad técnica no es tan buena como en TOP GEAR 2, pero se convertirá en uno de los títulos más apreciados por los amantes del motor.



OPCIONES



MAPA

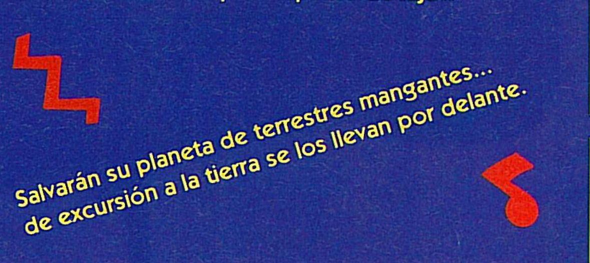


¡DOS RAPEROS DE LUJO!.





TOE JAM & EARL... ¡Que baile todo el mundo!.
TOE JAM & EARL... ¡Dos raperos de lujo!.







Con el ritmo del RAP nunca pares de bailar...
¡A enchufar tu MEGA DRIVE!.¡Píllate tu Control Pad!.





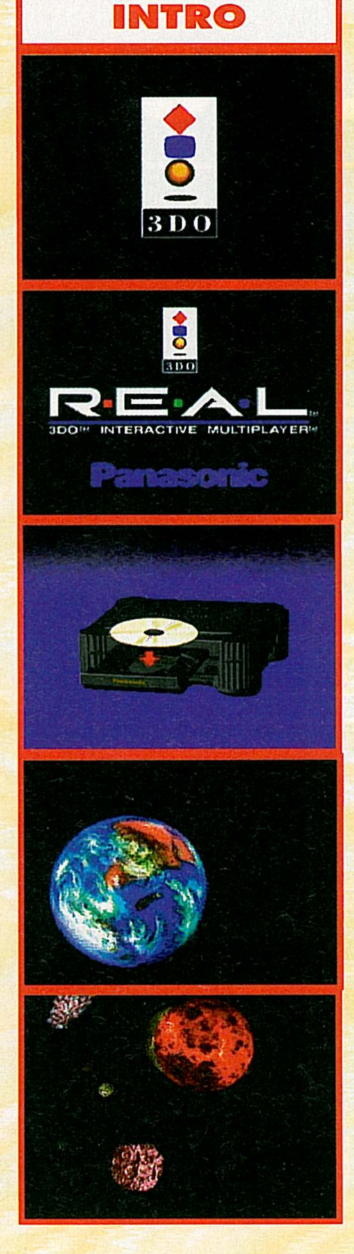
Todo a ritmo de funky. ¡Píllate la música, hermano!.
TOE JAM & EARL. ¡Que no pare la música!.



Unitro

LA NUEVA

Con el nacimiento del sistema 3DO se inaugura una nueva generación de consolas (la quinta para ser exactos), donde las nuevas técnicas de programación, el entorno multimedia y una potente arquitectura de 32 bits se erigen como fundamentos básicos para garantizar su éxito. Las impresionantes características técnicas y el apoyo sin precedentes por parte de centenares de compañías en todo el mundo, convierten el fenómeno 3DO en el proyecto lúdico más importante de la década.





Limitar las funciones del sistema 3DO, y en concreto el primer ingenio que nace de la unión **Matsushita** (**Panasonic** y **Sanyo**) y **AT&T**, ***Panasonic REAL 3DO***, a las funciones y pretensiones de una consola de 16 bits sería erróneo. Las posibilidades de esta nueva generación de máquinas, junto a la ***Commodore CD 32***, ***Atari Jaguar***, ***Pioneer Laseractive*** o la veterana ***Marty FM Towns***, van más allá de todo lo visto hasta este momento, traspasando fronteras inexploradas, que revolucionan completamente el panorama actual del videojuego: perfectos entornos tridimensionales, millones de colores simultáneos, sonido 16 bits (44 Khz) lectores CD de doble velocidad, compatibilidad MPEG (películas y vídeos en CD), sorprendentes velocidades de proceso...

Pero antes de enumerar las mil y una maravillas que esconde el procesador RISC de la ***Panasonic REAL 3DO,*** conozcamos su historia completa, desde el nacimiento de una idea, hace más de tres años, hasta su lanzamiento en los Estados Unidos a principios del pasado mes de noviembre.

La historia

El comienzo de toda esta historia se remonta al año 1990 cuando Trip Hawkins, insigne fundador de **Electronic Arts**, decide dejar esta compañía para fundar 3DO, una pequeña empresa de investigación con grandes ideas sobre el futuro de los videojuegos y lo que él denominó en su momento como *Interactive Media*.

Trip Hawkins se rodeó de colegas e investigadores, que se habían encargado

GENERACION

CARACTERISTICAS TECNICAS

CPU: Procesador RISC 32 bits ARM60.
Velocidad: 12,5 Mhz.
RAM: 3 Mbytes (2 MBytes de RAM principal y 1 MByte de VRAM).
SRAM: 32 Kbytes para Battery Backup.
ROM: 1 MByte.
DSP: Original 16 bit DSP.
Aceleradores gráficos: 2 Blitters 3DO.
Resolución: 640 x 480 y 320x 240 pixels.
Color: 24 bits. 16,7 millones de colores. Pixel clock de 12,3 Mhz.
Sonido: 3D estéreo 16 bits PCM 44,1 Khz. Sonido en tiempo real.
CD ROM: 12 y 8 centímetros (singles CD).
Lector CD: Doble velocidad (300 Kb por segundo). Buffer de 32 Kb.
Compatibilidad: 3DO CD, CD de audio, CD + G y Photo CD.



EL SUPER MANDO

El pad de control de la 3DO está equipado con tres botones principales (A, B, y C), los pulsadores centrales X y P a modo de Start y Select, y L y R en la parte superior. Además, tiene conector para otros mandos (hasta ocho jugadores), para juegos *multiplayer*, salida de cascos y regulador de volúmen inclui-



MENU MUSICAL

Como es habitual en las consolas que incorporan CD ROM, ***Panasonic REAL 3DO*** posee un completo menú. También permite la utilización de CD + G, aunque no es compatible con la nueva generación de CD gráficos CD+EG (Extended Graphics). Al pulsar el botón A mientras reproduces un un CD tendrás cuatro ecualizadores gráficos.



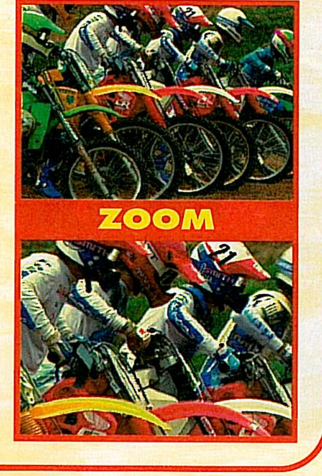


anteriormente de desarrollar hardware y software para **Commodore Amiga** y **Apple Macintosh**. El objetivo de Hawkins y compañía era claro: crear el más potente y revolucionario sistema de entretenimiento casero. Así fue como comenzó el desarrollo de lo que hoy en día conocemos como sistema 3DO (siglas correspondientes a Three Dimensional Optics –ópticas tridimensionales–), que se han convertido en la oferta más atractiva de los últimos años.

EL MENU PHOTO CD

Cada CD permite almacenar hasta cien fotografías. Con el pad de control, tendremos un zoom de seis aumentos, rotación de imágenes y efecto espejo.





Para dar forma a un proyecto tan ambicioso, Trip se asoció con compañías tan prestigiosas como **Panasonic**, **Sanyo** y **AT&T** (la empresa de telecomunicaciones más importante de Estados Unidos). A partir de ese momento cada una de las tres compañías podía fabricar su propia máquina de 3DO, manteniendo la total compatibilidad de las funciones principales, pero con un precio, diseño y prestaciones extra que ponía el constructor. Además de las tres gran-

des encargadas del hardware, el sistema 3DO también se alió a **MCA Universal Studios**, **Time Warner** y **Electronic Arts**, tres de las más importantes compañías de entretenimiento. Y si a todo esto añadimos 302 *third parties* (empresas programadoras) del mundo entero, destacando **Psygnosis**, **Core Design**, **Interplay**, **Renegade**, **U.S. Gold, Ocean y Virgin**, obtendremos como resultado uno de los proyectos multimedia más apoyados de todos los tiempos.
Las primeras imágenes del sistema 3DO empezaron a circular por todo el mundo durante las navidades de 1992, creando la expectación que Trip Hawkins y las demás compañías esperaban. El mito había nacido.
En noviembre de 1993 se pusieron a la venta en Estados Unidos las primeras unidades de 3DO, la ***Panasonic REAL Interactive Multiplayer***. La cantidad total de juegos disponibles actualmente asciende a una treintena, aunque hay más de 150 títulos en desarrollo.
Su precio de venta al público, uno de sus pocos defectos, asciende a 700 dólares (más de 90.000 pesetas), que supone un coste de importación para toda Europa de 130.000 a 150.000 pesetas en el mejor de los casos. Según el propio Trip Hawkins, esta máquina bajará de precio en un plazo de seis meses. De 700 dólares pasará a costar unos 500.
La nueva generación de consolas, que escribirá con letras de oro sus iniciales en el tratado evolutivo del videojuego, tiene un nombre propio: ***Panasonic REAL 3DO***.

THE ELF

DATOS DE INTERES

Peso: Tres kilogramos.
Medidas: 284 x 268 x 88 milímetros.
Salidas video: RGB, Vídeo, Super Vídeo y antena (sólo para Estados Unidos)
Puerto de expansión: Alta velocidad Input/Output de 30 pinsx1.
Puerto de Expansión AV: Alta velocidad para Cinepak Full Motion Video y MPEG 1 (Motion Pictures Expert Group) de 68 pinsx1.
Temperatura idónea para 3DO: De 10 a 35 grados centígrados.
Temperatura de transporte: De -20 a 60 grados centígrados.

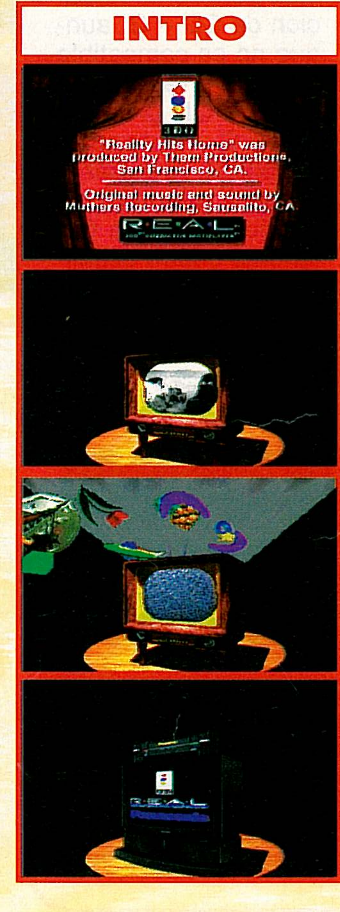


SAMPLES 3DO



Para no empezar desde cero, la ***Panasonic REAL 3DO*** incluye en su pack actual dos CD de obsequio: el impresionante CRASH & BURN y un compacto repleto de ejemplos, animaciones, demostraciones y juegos destinados a mostrar sus excelencias.
Nada más cargar el disco, seréis testigos, boquiabiertos una vez más, de una sorprendente sucesión de imágenes y sonidos.
Un televisor antiguo, por el que desfilaban animaciones de todo tipo, se transforma por obra y gracia del 3DO en un sofisticado televisor estéreo.

INTRO

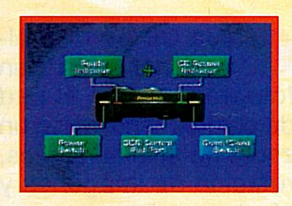


MENU PRINCIPAL

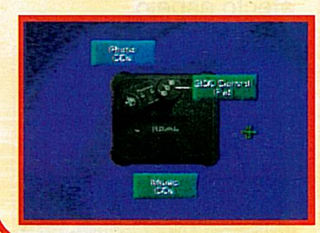
Acompañados por una tenue voz, seremos introducidos en el menú principal de este disco de samples y demostraciones jugables.

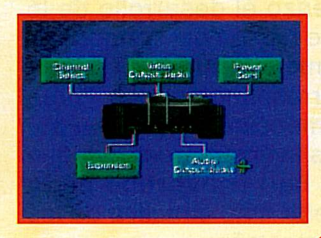


1 REAL MACHINE



Esta opción muestra las partes básicas de la máquina, el pad de control, la utilización del Photo CD y audio, el botón ON/OFF y otras muchas funciones.





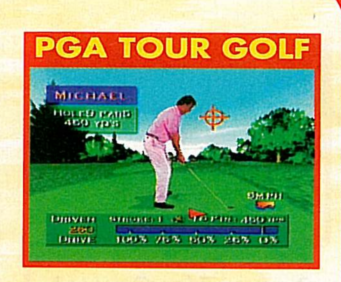
2 DIVERSIONS

SELECCION

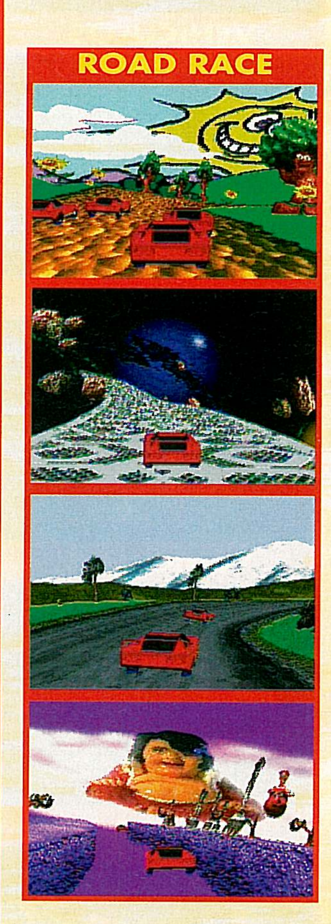


Es el menú más divertido del CD Sampler. En Diversions tendremos acceso a una demo jugable del PGA TOUR GOLF; un sencillo pero divertido juego de coches llamado ROAD RACE; tres impresionantes cortos de dibujos animados: FULL MOTION VIDEO, BATMAN, 2 STUPID DOGS, THUMBELINA, el famoso juego de buscar la bolita bajo las conchas; y la demo COLOR ECHO, donde daremos rienda suelta a nuestros sueños más salvajes.

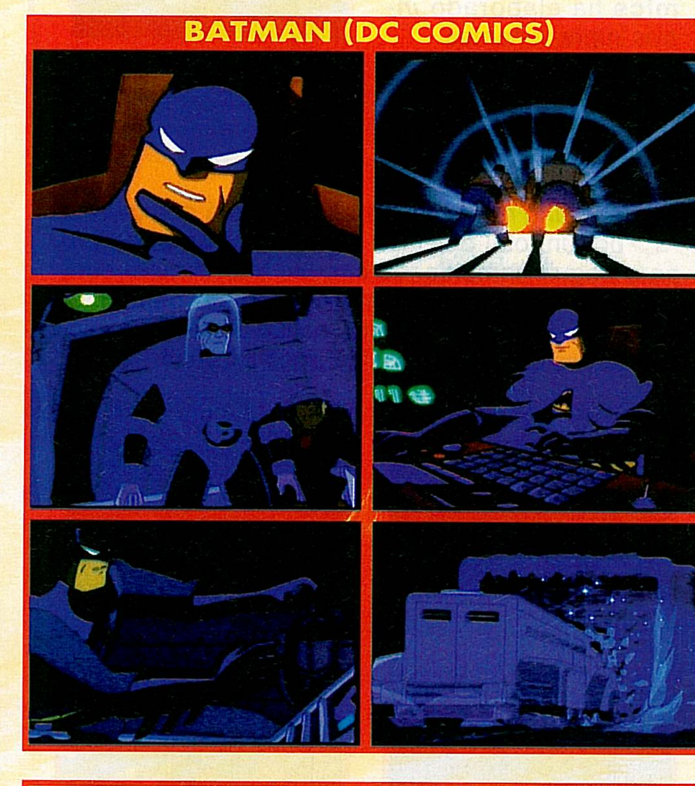
PGA TOUR GOLF



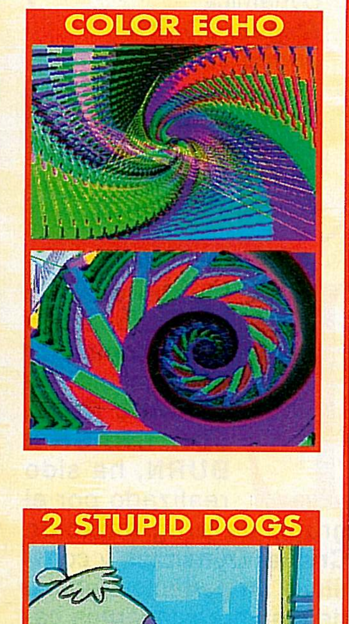
ROAD RACE



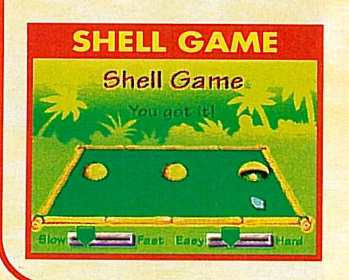
BATMAN (DC COMICS)



COLOR ECHO



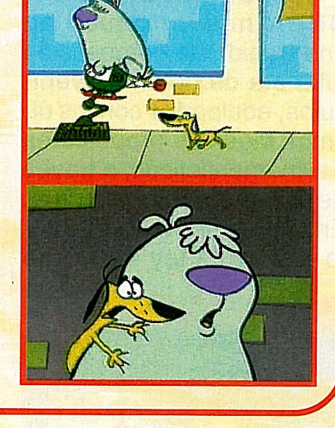
SHELL GAME



THUMBELINA

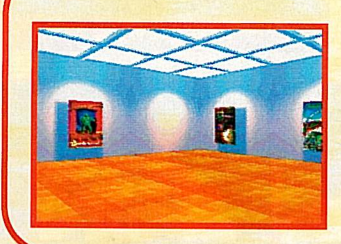


2 STUPID DOGS

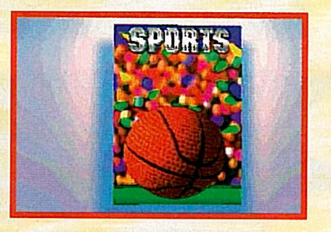


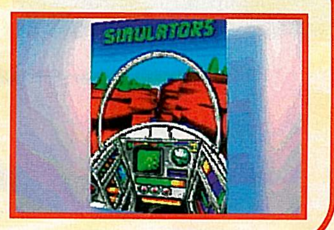


3 SCREENING



Este curioso lugar es una auténtica exposición pictórica de realidad virtual, en la cual nos desplazaremos a nuestro antojo para echar una ojeada a los próximos lanzamientos de 3DO.





CRASH'N BURN



Compañía: Crystal Dynamics
Megas: CD ROM
Jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Fases: 30 circuitos
Continues: 3
Passwords: No
Grabar Partida: Si

El juego elegido como obsequio para acompañar a la consola ***Panasonic REAL 3DO***, **CRASH'N BURN**, ha sido realizado por el grupo de programación **Crystal Dynamics** y constituye un perfecto ejemplo de las impresionantes capacidades técnicas y lúdicas del sistema 3DO: texture mapping sobre gráficos vectoriales, ghost layering y rendering. **CRASH'N BURN** nos introduce en una trepidante competición futurista de potentes vehículos, equipados con los últimos ingenios propulsores y armamentísticos, a través de 30 sinuosos circuitos. En este torneo a muerte sólo impera la ley del piloto

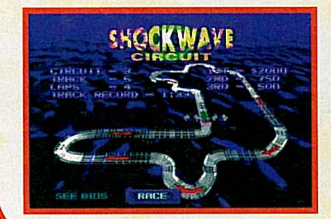
CREADORES

Para presentar cada uno de sus juegos (CRASH'N BURN, TOTAL ECLIPSE o THE HORDE), **Crystal Dynamics** ha elaborado *intros* impresionantes.



30 ESCENARIOS

Cada uno de los seis trazados está compuesto por un total de cinco pistas. Las reglas de oro para seguir compitiendo circuito tras circuito son: quedar entre los tres primeros y no ser destruido. Para llegar al sexto circuito, oculto en un principio, tendremos que completar los cinco iniciales.



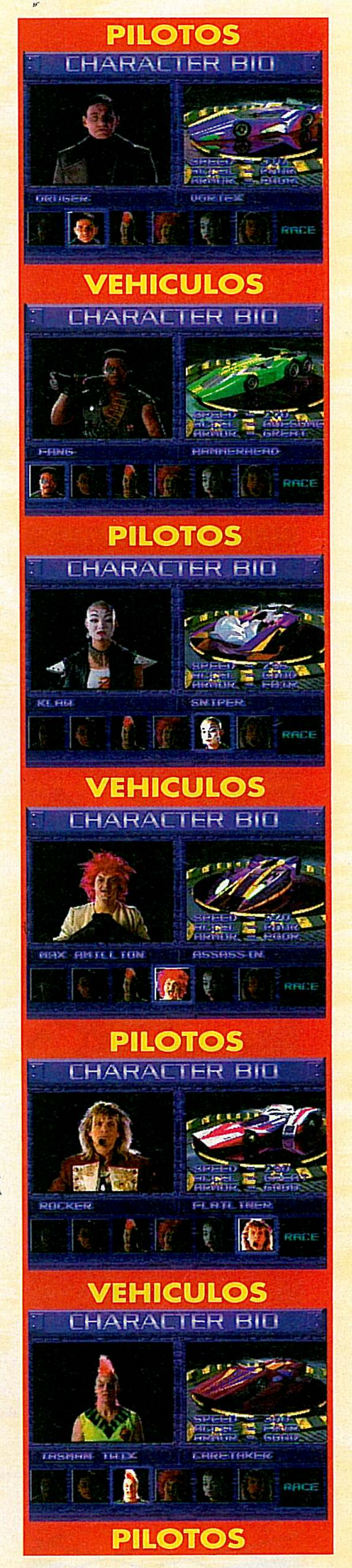












PILOTOS

SELECCION





INTRO

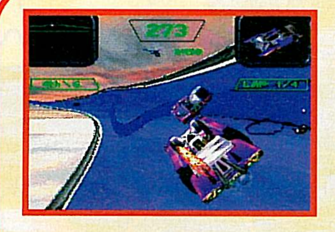








MODO RALLY



Este modo contiene los seis circuitos, pero no permite ampliar y mejorar nuestro vehículo en la tiendas especializadas en recambios de automóviles (Auto Shop). Este modo está especialmente recomendado para aprender el trazado de los circuitos y las artimañas de los demás competidores.

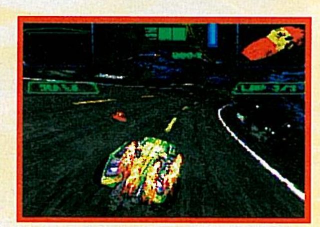




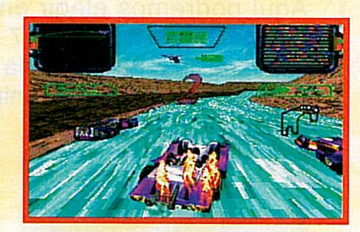














MODO TOURNAMENT



La verdadera experiencia **CRASH'N BURN**. Cada carrera se convierte en un duelo a muerte con los otros competidores. Los treinta circuitos también están disponibles, y al final de cada carrera podremos adquirir, con el dinero obtenido en la prueba, armamento y todo tipo de artilugios para nuestro vehículo.



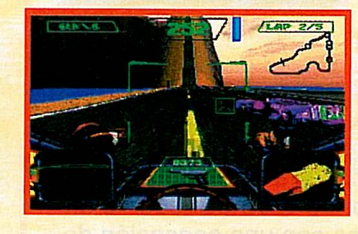






























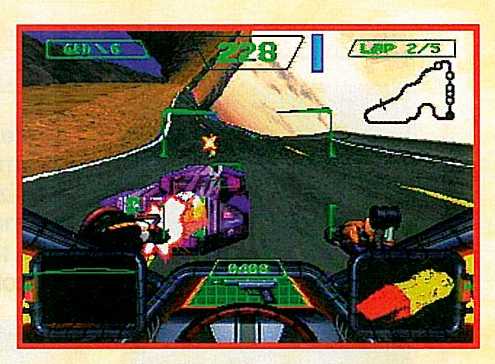




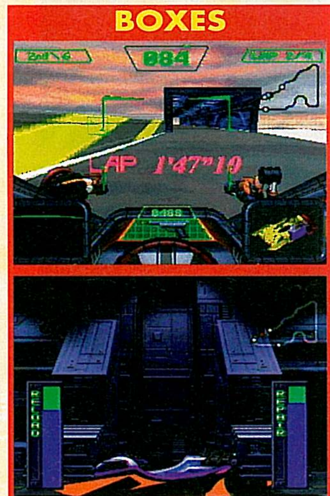








BOXES



AUTO SHOP

En el modo Tournament ampliaremos las capacidades de nuestro prototipo en la Auto Shop. Aquí podremos elegir entre 7 armas, 7 energías destructoras, 7 misiles, 7 explosivos, 6 carrocerísa blindadas y 6 items. Cada objeto está representado por una extraordinaria animación.





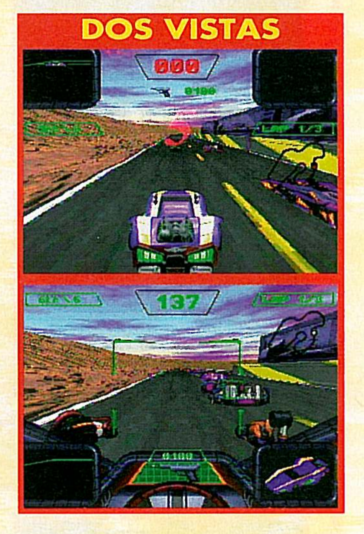








DOS VISTAS

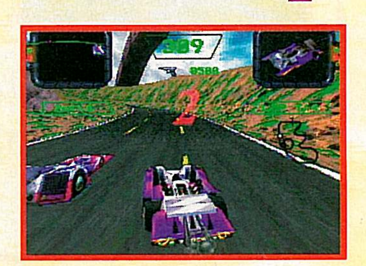


más rápido, violento y despiadado.
Pero ante experiencias jugables de este tipo, los argumentos sobran. Lo realmente trascendental es el juego en sí: un frenético y perfecto arcade de coches donde las fuertes sensaciones se suceden una tras otra, olvidándonos de todo lo que nos rodea para sumergirnos ensimismados (y boquiabiertos) en una experiencia tridimensional de otro mundo. Estamos ante un universo de 32 bits, en el que el texture mapping, aplicado a gráficos vectoriales y renderizados, se convierte en el auténtico protagonista. La calidad técnica de **CRASH'N BURN** para 3DO supera todo lo conocido hasta ahora, y deja muy atrás las más avanzadas rutinas de reescalado y los centenares de colores simultáneos de otras máquinas. El quantum leap del sistema 3DO en el mercado actual del videojuego es absolutamente demoledor: pendientes de 75 grados, túneles peraltados, circuitos transparentes, horizontes con perfecto scaling, la interacción de otros vehículos, y todo ello sin rastro de ralentización o cortes debido a la lectura del lector CD.



OPINION PERSONAL

CRASH'N BURN es el comienzo ideal para ***Panasonic REAL 3DO.*** Cada escenario es un mundo tridimensional, donde todo transcurre en tiempo real obsequiándonos con una sensación de fluidez, vértigo y realismo sólamente comparables a las más potentes máquinas recreativas de 32 bits. **CRASH´N BURN** es el juego con la tecnología 3D más avanzada. Constituye un perfecto ejemplo del poder que esconde el procesador RISC ARM60 de 32 bits de la 3DO.











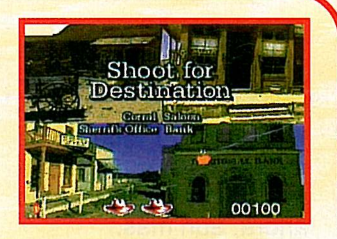


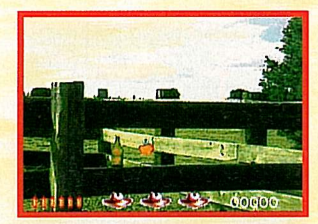
PREVIEWS 3DO

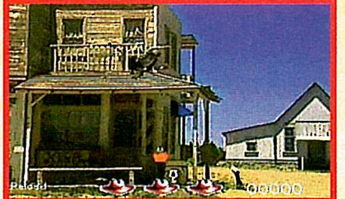
MAD DOG McCREE
(American Laser Games)

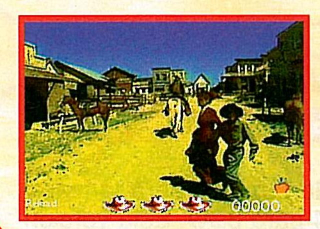


La popular recreativa de imagen real creada por **American Laser Games** también ha sido convertida para el ingenio de **Panasonic**. El paquete original incluye pistola, aunque también es posible jugar con el pad de control. MAD DOG MC CREE es idéntico a la máquina recreativa.

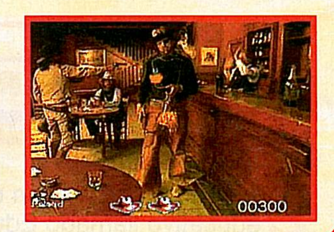






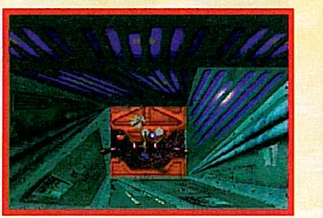
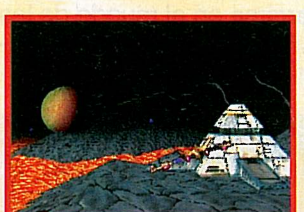


TOTAL ECLIPSE
(Crystal Dynamics)

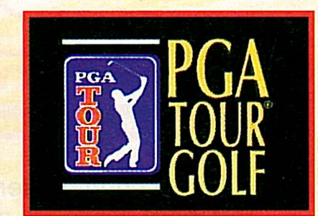
Arcade de combate realizado por los programadores de **CRASH'N BURN**. El perfecto control de la nave, los efectos de sonido y el magnífico entorno 3D son las principales cualidades de este CD.

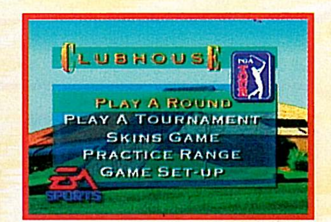


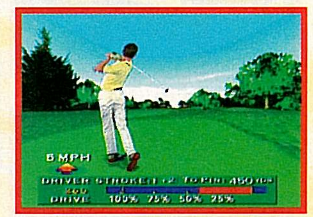
PGA TOUR GOLF
(Electronics Arts)

Este simulador de golf de **Electronic Arts** también se someterá a las características de la 3DO. Perfecto a nivel técnico y con las animaciones digitalizadas más impresionantes del momento.









JURASSIC PARK INTERACTIVE
(MCA)



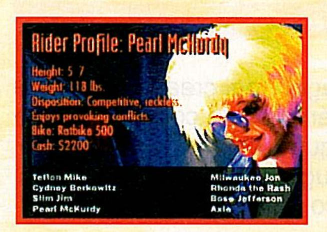
Es uno de los *grandes* para 1994. **JURASSIC PARK INTERACTIVE** adopta el más popular filme para meternos de lleno en una historia de perfectas animaciones.



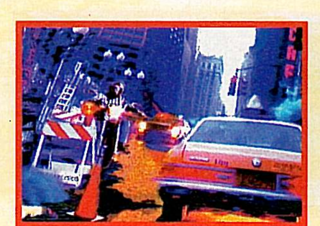


ROAD RASH
(Electronic Arts)

Promete convertirse en el arcade de motos más fascinante y perfecto a nivel técnico de todos los tiempos. ya era un clásico y, a partir de ahora, aún más.







JOHN MADDEN
(Electronic Arts)

Jugadores digitalizados y cientos de voces sampleadas salpican este enorme juego. Un auténtico lujo para los amantes del fútbol americano.







PETER PAN
(Electronic Arts)

EA Kids ha creado un nuevo concepto de juego educativo llamado Educational Painting, donde la interacción y el color se unen en perfecta armonía. Este es el mejor ejemplo.

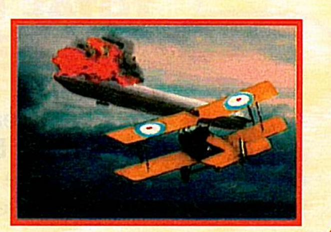




RED BARON
(Dynamix)

Este simulador de vuelo también será lanzado en la primavera del 94 para 3DO. Esta versión CD incluirá intros animadas y un entorno gráfico vectorial con Texture Mapping.





FATTY BEARS
(Humongous Entertaiment)

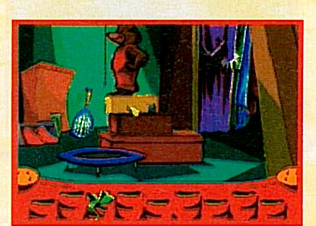
Un bonito cuento interactivo de **Humongous Entertainment** destinado para los más pequeños de la casa y todo aquel que quiera sumergirse en el mundo de las aventuras gráficas. FATTY BEARS es una auténtica película de dibujos animados con un colorido genial.



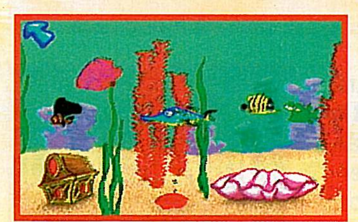
















BATTLE CHESS
(Interplay)

El clásico ajedrez animado de **Interplay** alcanza su máxima expresión en esta nueva adaptación para 3DO con zoom de los enfrentamientos entre piezas.

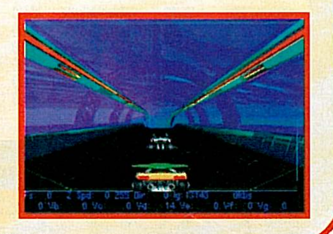





MEGA RACE
(Software Toolworks)

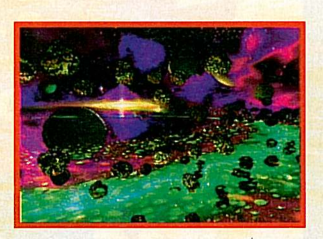
Para los que no se conformaron con CRASH'N BURN de **Crystal Dynamics**, los prolíficos programadores de **Software Toolworks** tiene preparado otro arcade de coches más pequeños, pero también más rápidos, con ambiente futurista.

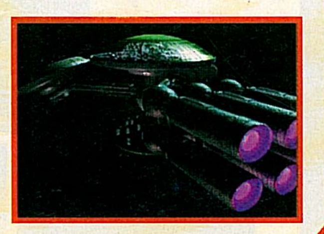




WORLD BUILDERS
(Electronic Arts)

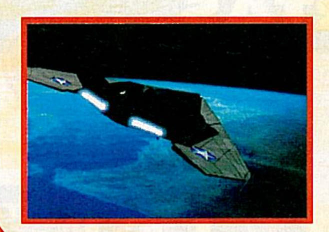
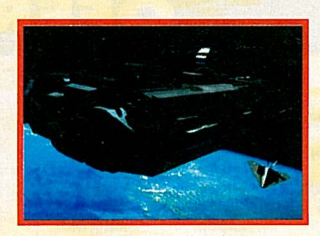
No sólo de arcades vive la 3DO. Este simulador del espacio nos traslada a galaxias lejanas. Nuestra misión será hacer estos lugares habitables.





SHOCKWAVE
(Electronic Arts)

El primer juego original de **Electronic Arts** para 3DO ha sido realizado con las últimas técnicas de programación y un perfecto Full Motion Video.

THE HORDE
(Crystal Dynamics)









TWISTED
(Electronic Arts)

El popular concurso televisivo no podía faltar en el sistema 3DO. Ocho ingeniosas pruebas de habilidad, reflejos e inteligencia componen el juego.







¡EN ENERO, MAS P

VENTA POR CORREO GARANTIZADA.
A TODA ESPAÑA.

PRECIOS INCLUIDO I.V.A. PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

SEGA MEGADRIVE

OFERTAS

007 THE DUEL	DICK TRACY	MOONWALKER
ACUATIC GAMES	ESWAT	SHADOW OF THE BEAST
ALIEN STORM	GALAXI FORCE II	SPACE HARRIER II
ALISA DRAGON	GHOST BUSTER	SPEEDBALL II
BATMAN	HARD DRIVER	SPIDERMAN
BATMAN RETOURN	HERZOGZWEI	STRIDER
BUCK ROGERS	KLAX	TALMIST AVENTURE
CRUE BALL	LAST BATTLE	WRESTLE WAR
CYBER BALL	LEADER BOARD	ZERO WIN
CHIKI CHIKI BOYS	LOTUS TURBO	











EXITOS DE SIEMPRE

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
ANOTHER WORLD	8.490	HOCKEY 94	8.990	SIDE POCKET	6.490
CYBORG JUSTICE	6.990	JUNGLE STRIKE	9.990	STREET OF RAGE II	6.990
CHUCK ROCK II	8.990	MAZING WAR	7.990	STRIDER II	7.990
DOUBLE DRAGON III	8.490	MEGALOMANIA	9.990	SUMMER CHALLENGER	6.490
EUROPEAN CLUB SOCCER	8.990	MICKEY & DONALD	6.990	SUNSET RIDERS	6.990
FATAL FURY	7.990	MIG 29	7.990	TEST DRIVE II	6.990
FLASH BACK	9.990	RANGER X	7.990	WAR SPEED	8.490
GRAND SLAND TENNIS	6.490	ROCKET KNIGHT	7.990	WIMBLENDON II	7.990
GUNSTAR HEROES	8.490	ROLLING THUNDER II	5.990	WRESTLEMANIA	7.990
HAUNTING HEROES	8.490	SHINOBI III	8.990		

NOVEDADES

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
ALADDIN	9.990	HOOK	6.990	SENSIBLE SOCCER	6.990
ANDRE AGASSI	6.990	JUNGLE BOOB		SONIC SPINBALL	8.990
ASTERIX	9.990	JURASSIC PARK	9.990	STAR FIGTHER II	11.900
BART'S NIGHMARE	6.990	KICK OFF	7.490	TINY TOONS	6.990
BATTLETOAD	7.490	LAST ACTION HEROE	6.990	TORTUGAS TOURNAMENT	9.990
BUGSY	8.990	MORTAL COMBAT	9.990	ULTIMA SOCCER	8.990
CLIFF HANGER	6.990	NBA ALL STAR	8.990	WINTER CLIMAC	9.990
DRACULA	6.990	ROBOCOP VS TERMINATOR	8.990	ZOMBIES	7.990
DR. ROBOTMIK'S	7.990				

CONSOLAS Y PERIFERICOS





MEGA ACCION
MEGA DRIVE + 2 CONTROL PAD + STREETS OF RAGE + SHINOBI + GOLDEN AXE + SONIC.

FLASH PACK - 25.900

MEGA PACK
MEGA DRIVE + 2 CONTROL PAD + WORL CUP ITALIA + COLUMNS + SUPER HANG ON + SONIC.

SONIC PACK - 19.900

PACK STREET FIGTHER II
MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + STREET FIGTHER II + SONIC

29.900

COMPETITION PRO
SEGA MEGADRIVE
P.V.P. 2.495 PTA.
TURBO FUEGO
SLOW MOTION (2 VELOCIDADES)



SUPERNINTENDO

OFERTAS

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
SUPER KICK OFF	4.990	JOHN NUDDEN 93	5.990
ZELDA	6.990	NHLP HOCKEY 93	5.990
STAR WAR	8.990	SUPER SWIN	5.990
W. LEAGUE BASKET	6.990	STREET FIGTHER II	6.990
BOB	5.990		

OFERTON SUPER KICK OFF 4.990.- Pts.

EXITOS DE SIEMPRE

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
BATTLE TOADS	9.490	KING ARTHUR	9.990	SUPER OFF ROAD	9.900
BEST OF THE BEST	9.990	KING OF THE MONSTERS	10.990	SUPER SMASH TV	8.990
BUBSY	9.990	LEMMINGS	9.990	S. STRIKE GUNNER	9.990
BULLS VS BLAZERS	9.990	MICKEY MOUSE	9.990	SYLVALION	9.990
DESERT STRIKE	9.590	PRINCE OF PERSIA	9.990	TEST DRIVE 2	10.490
EURO FOOTBALL CHAMP.	9.990	ROBOCOP III	9.490	TOP GEAR	9.990
G. FOREMAN BOXING	10.990	SONIC BLASTMAN	9.990	TERMINATOR II	10.490
GODS	9.990	SPANYKS	9.900	LETHAL WEAPON	11.990
GOOS TROOP	9.990	SUPER MARIO WORLD	7.990		





NOVEDADES

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
COOL WORLD	12.490	BATMAN RETURN	10.590	ASTERIX	9.490	SUPERBOMBERMAN	7.490
SUPER JAMES POND	10.490	ULTRMAN	8.890	ALIEN 3	10.990	DRACULA	8.490
MORTAL KOMBAT	11.990	POP AND TWIN BEE	10.590	ADDAMS FAMILY II	11.990	ALADDIN	12.990
STRIKER	11.990	SUPER PONS	11.990	NBA	14.900	TAZMANIA	11.990
DRAGON BALL 7	11.990	SENSIBLE SOCCER	9.890	WWF ROYAL RUMBLE	10.990	HOME ALONE 2	10.990
CORRECAMINOS	9.990	FLASH BACK	7.490	JURASSIC PARK	12.990	LOST ACTION HEROE	11.990
CYBERMATOR	10.590						



CONSOLAS Y PERIFERICOS

PERIFERICOS	PRECIO
SUPERNINTENDO SCOPE	9.990
BOLSA DE JUEGOS	1.925
MALETIN SUPERNINTENDO	4.490
HYPER BEAM (MANDO DISTANCIA)	8.990
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE EUROCONECTOR	2.190
SN PRO PAD (TRANSPARENTE)	3.390
CABLES ALARGADORES SUPERNINT.	2.395
PAD ANGLER	3.995







SUPER NINTENDO SCOPE — ANGLER — PAD TRANSPARENTE — MALETIN

Pop'n TwinBee

CAMPANADAS DE COLOR

Llega a la Super Nintendo POP'N TWIN BEE, un viejo clásico que destaca fundamentalmente por su gran riqueza gráfica. Este cartucho dará con toda seguridad la campanada en los próximos meses, ya que sus perfectos sprites y su magnífico colorido auguran un brillante porvenir para la nueva creación de NIntendo

La compañía japonesa vuelve a recuperar para la consola de 16 bits de **Nintendo** una de sus grandes leyendas, al igual que ya hiciera con el genial PARODIUS. Ahora, es el turno de **POP'N TWIN BEE** o, como es conocido en occidente, BELLS & WHISTLES. Este clásico de las recreativas, que ya fue versionado en el mercado nipón para la ***Famicom*** y la ***Game Boy***, conserva los personajes y las armas originales, incluido el curioso ataque del modo de dos jugadores.

Para aquellos de vosotros que no estéis muy familiarizados con estos personajes, hay que reseñar que **POP'N TWIN BEE** es un *shoot'em up* en clave de comedia. Sin llegar a los límites de absoluto descontrol del PARODIUS, intenta añadir unas notas de



FASE 1 — LA CIUDAD

La batalla acaba de comenzar. Contened la risa mientras Twinbee sobrevuela la preciosa ciudad de Dandelion, con calles y avenidas repletas de piñas andarinas, maravillosos bosques con tonos pastel y un espectacular enemigo de fin de nivel.







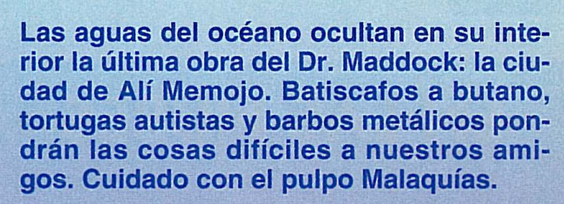












BAJO LAS AGUAS



Las aguas del océano ocultan en su interior la última obra del Dr. Maddock: la ciudad de Alí Memojo. Batiscafos a butano, tortugas autistas y barbos metálicos pondrán las cosas difíciles a nuestros amigos. Cuidado con el pulpo Malaquías.













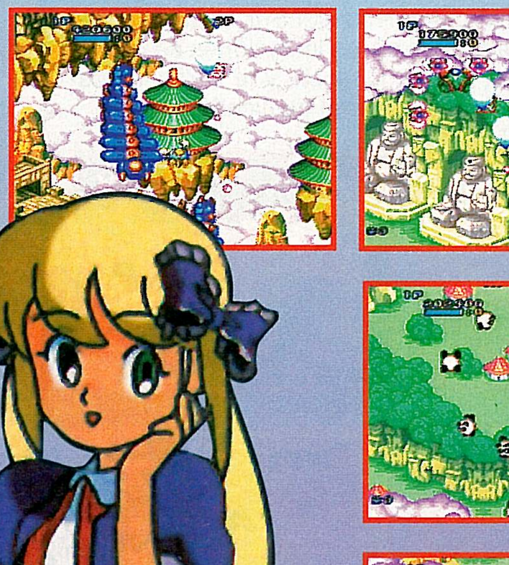
EN COMPAÑIA

Twinbee no estará solo en esta aventura. Su compañera Winbee podrá entrar en juego en cualquier momento, aunque el combate ya haya comenzado. La mayor innovación en el modo de dos jugadores es la posibilidad de agarrar al compañero y lanzarlo con violencia contra el ejército enemigo.



CHINA

En la tercera fase Konami echa el resto, gráficamente hablando, para ofrecerte un festival de colorido. La gran muralla y los legendarios templos de Buda son el prólogo antes de que haga su aparición la estrella de la fase: el arañón de Tudela.





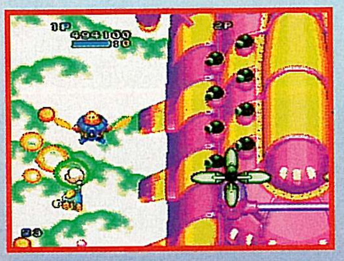


colorido y buen humor a un género tan visto, pero tan querido, como es el de los matamarcianos. Los protagonistas son Twinbee y Winbee, una pareja de navecitas que atraviesan mil mundos de luz y color, gracias a la inestimable ayuda de unas campanas que les otorgan poderes especiales. Dentro del aspecto técnico del cartucho, es obligatorio referirse a la gran riqueza gráfica con que **Konami** ha dotado al juego. Pocas veces veréis en ***Super Nintendo*** un colorido tan alucinante y unos sprites tan perfectos. Quedan ya lejos los tiempos del GRADIUS III, cuando la ***Super***

FASE 4

EN LAS NUBES

¿Qué clase de shoot'em up sería este sin su batallita en las nubes? Debes acabar con el Queen Gradius IV, nave estandarte del Dr. Maddock. Esquiva los ornitorrincos y las hélices y te enfrentarás a Wildbee, lugarteniente de Maddock.







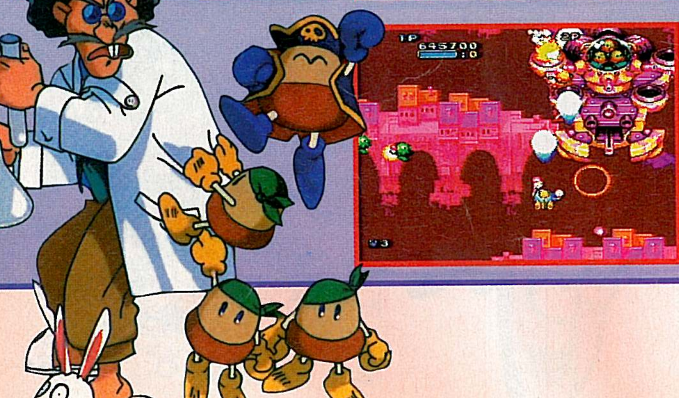
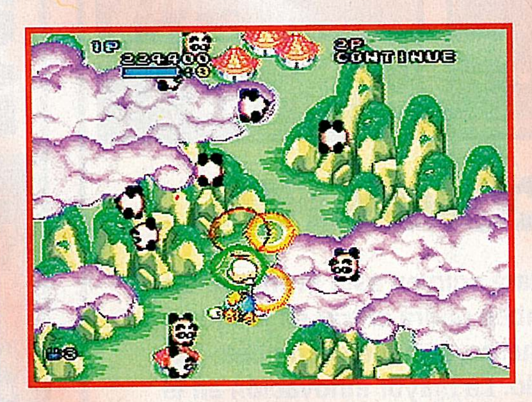
FASE 5

ROSA

El grado de locura llega a límites inimaginables. Serás testigo de las extrañas migraciones de los pangolines del Sur, disfrutarás de hermosas vistas en las imitaciones de las casas colgantes de Cuenca, y te verás las caras con el tanque aéreo multicañón.






Konami ha vuelto a dar en el clavo con este genial cartucho.

CAMPANAS

Al igual que en PARODIUS, las campanas tienen la función de suministrar a nuestros amigos los distintos powers-up de que dispone el juego. Estas campanas se obtienen disparando sobre las nubes y cambian de color a medida que las disparamos. Cada color representa un arma distinta:

CAMPANA ROSA



ESCUDO

CAMPANA VIOLETA



RAYO TRIPLE

CAMPA



ME

CAMPA

P



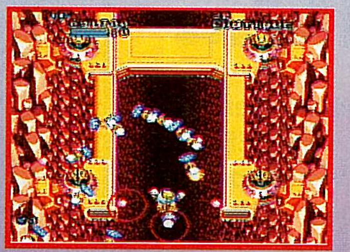
LA FACTORIA

El colorido del paisaje se va disipando a medida que Twinbee y Winbee se acercan a los dominios del Dr. Mardock. Ríos de lava y barricadas se turnan, antes de atravesar la gran depresión de Belmont, en la entrada a la base de Mardock.















Nintendo era incapaz de mover un cierto número de sprites en pantalla sin que la acción se ralentizara. En **POP'N TWIN BEE** observarás decenas y decenas de disparos, naves enemigas, nubes y otros efectos gráficos, que no afectan en ningún momento a la acción ni al ritmo del juego.

Tan sólo algunos planos de scroll múltiple –un fallo habitual en los productos de **Konami**– no igualan en calidad al resto del conjunto. La música que ambienta el juego es preciosa, dulce, pero sin llegar a ser ñoña y, sobre todo, muy pegadiza.

Por su evidencia, hablar de jugabilidad en este caso sobra. **POP´N TWIN BEE** atrapa desde la primera partida. Tan sólo hay que reseñar un hecho importante: es recomendable jugar en los modos de dificultad más altos para sacarle todo el partido al



LA BASE

Un entramado de tubos y calderas componen el paisaje de la base secreta de Mardock. Este, en un vano intento por parar la incursión de Twinbee, ha reclutado los servicios de toda clase de juguetes: peonzas, muñecas o soldaditos de madera. Mención especial para Mongo, el genial enemigo de fin de fase.



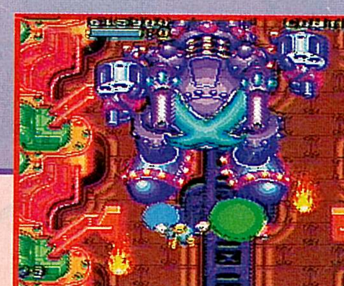




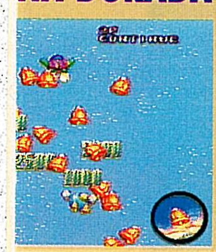












PUNTOS

CAMPANA VERDE



SATELITES DE AYUDA





GA BLAST

CAMPANA PARPADEANTE

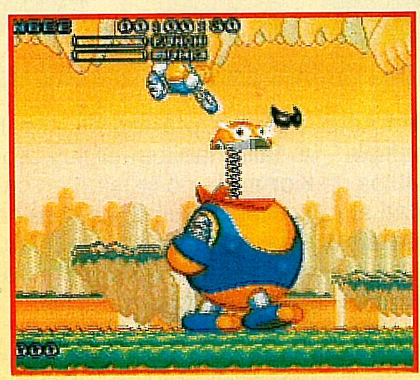


BOMBA EXTRA

Y MUY PRONTO...

Konami ha lanzado en Japón un nuevo arcade para Super NES protagonizado por Twinbee y Winbee: ACTION TWINBEE. El desarrollo espuramente plataformesco con scroll vertical parallax.





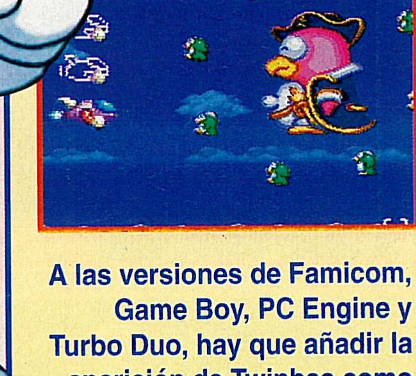
cartucho, ya que resultará un poco fácil para los jugadores más expertos, habituados a desenvolverse en estas lides de los matamarcianos.

POP'N TWIN BEE consagra a **Konami** como la reina de la ***Super Nintendo***. Siete fases y siete pequeños mundos que cierran, junto a PARODIUS y AXELAY, la más perfecta trilogía de *shoot'em ups.*

NEMESIS

UNA NAVE CARGADA DE HISTORIA





A las versiones de Famicom, Game Boy, PC Engine y Turbo Duo, hay que añadir la aparición de Twinbee como protagonista de PARODIUS junto a Vic Viper, Parodius y Pentaro.



KONAMI
(KONAMI)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1 Y 2
VIDAS: 1
FASES: 7
CONTINUACIONES: 7
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	95
MUSICA	93
SONIDO FX	89
JUGABILIDAD	94

- Gráficos magníficos.
- Música alucinante y pegadiza.
- Como de costumbre, los enemigos de final de fase.
- Rebosa humor por los cuatro costados.
- Es, junto a PARODIUS y AXELAY, el mejor matamarcianos para ***Super Nintendo***.
- Las *intros*. Por unos momentos, parece un juego de CD.

TOTAL 94

¿Qué queda por decir? **POP'N TWIN BEE** es el cartucho de estas Navidades. Es bonito, divertido y está bien hecho. **Konami** ha vuelto a hacer un juegazo con todas las de la ley.



SCORCHER 6X6
CONVIERTE LA VELOCIDAD EN ESPECTÁCULO
¡PASA A LA ACCIÓN!
Tantas horas practicando con los simuladores de los videojuegos, te habrán convertido en un mago de los reflejos. ¡Ha llegado el momento de ponerlos a prueba con el nuevo Turbo Scorcher 6x6 de Tyco!. Un vehículo futurista de seis ruedas, veloz en carretera y con una increíble tracción en todoterreno. Capaz de dar giros de 360° a toda velocidad!.
Además, viene con el pack de baterías de 9,6V y el cargador.
No le des más vueltas. ¡Y pasa a la acción!
SUPER VELOZ!
GIROS DE 360° A TODA VELOCIDAD
MEGA POTENCIA!
REGALAMOS* 10 COCHES, A DISTANCIA
Pasa a la acción. ¡Hay 10 bólidos esperando tu cupón!
*Bases del concurso depositadas ante Notario.
9,6V Potencia
RADIO CONTROL TYCO
Si quieres participar en el sorteo de los 10 coches de Tyco Radiocontrol, no te cortes.
Recorta este cupón y envíalo antes del 30 de enero de 1994 con tus datos a:
TYCO TOYS ESPAÑA, S.A. Apartado de correos 93038. BCN 08
Nombre
Apellidos
Fecha de Nacimiento
Dirección
Población
C.P.
Teléfono
BOZELL P&G

ZOOL

UN NINJA

ZOOL hace su presentación de gala en Mega Drive con un cartucho de extraordinario desarrollo técnico, que destaca por sus fantásticos gráficos y su buen sonido. La hormiga ninja de la dimensión N, la más famosa del mundo con permiso de la Hormiga Atómica, claro, llega a una velocidad de vértigo para conquistar, como ya hiciera en otros sistemas, el éxito. Argumentos le sobran para ello.





Probablemente **ZOOL** ha sido uno de los programas más versionados a lo largo de la historia de los videojuegos. Desde una primera entrega para ***Amiga***, hasta sus últimas adaptaciones para las consol*** Super NIntendo*** y ***Mega Drive***, e juego de **Electronic Arts** ha cosechado un éxito sin precedentes. Ya en el momento de su nacimiento, se

VIDAS EXTRA



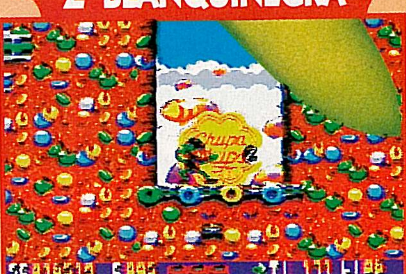
Se encuentran dispersas por todo el juego y hay un mínimo de una por nivel.

PUNTUACION EXTRA

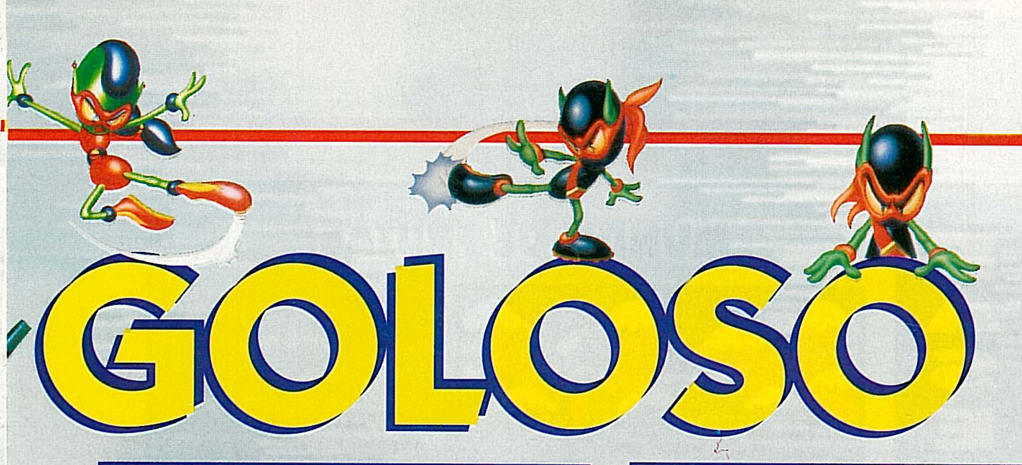


Destacan por su tamaño. Aumentan en 10.000 puntos tu marcador.

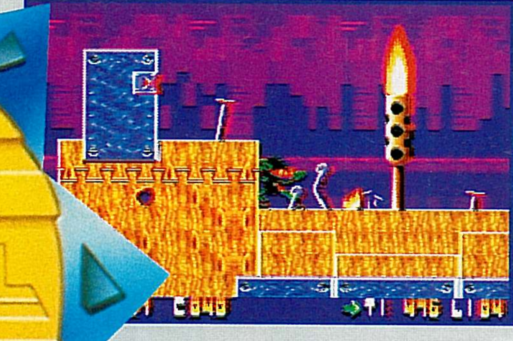
Z BLANQUINEGRA



Crea un doble de Zool, permitiendo que el disparo sea también doble.









FASE 1

MUNDO DE LOS DULCES

Las chocolatinas y gominolas no son tan buenas como parecen. Un sinfín de golosinas intentará que fracasemos en el primer capítulo de nuestra batalla contra Krool.







pudo apreciar que había llegado una de las estrellas más brillantes de todo el panorama consolero.
Esta última aparición de la intrépida hormiga ninja de la dimensión N se produce en los 16 bits de **Sega**, al tiempo que se anuncia ya el lanzamiento, no muy lejano, de una segunda parte que promete grandes novedades.
Debido a un motivo publicitario (el juego está patrocinado por una conocida marca de caramelos con palo), se ha realizado uno de los programas más completos y, desde luego, con más capítulos. Básicamente nos encontramos

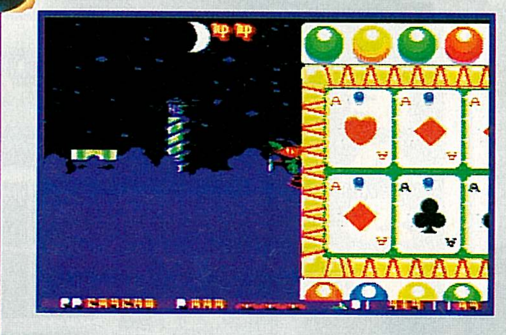
FASE 2

MUNDO DE LA MUSICA

Cadenas de alta fidelidad o discos se convierten en mortales enemigos que te harán pasar apuros. Una guitarra eléctrica asesina es posible que nos eche las cosas al traste.











ante un arcade de plataformas condenadamente veloz, al más puro estilo SONIC. Buenos gráficos y un óptimo sonido permiten que la experiencia sea deliciosa. Nuestro objetivo: limpiar de maleantes los siete mundos que componen los dominios de Krool y su secuaz, el bloque mental. Cada una de los fases está compuesta por cuatro niveles. Al final de cada uno nos espera un sicario de Krool



FASE 3

MUNDO DE FRUTAS



En este caso son hordas de frutas, que no desean precisamente nuestra felicidad. El juego empieza a complicarse y requiere un poco más de nuestra habilidad y destreza.





FASE 4

MUNDO DE LAS HERRAMIENTAS

La cosa se pone negra. Utiles de ferretería nos disparan sin piedad. Los niveles ya son muy largos, por lo que perderemos mucho tiempo buscando el objeto que da paso a la siguiente fase.





FASE 5

MUNDO DE LOS JUGUETES



Los tanques son insoportables. Al final, un robot disparará misiles hasta dejarnos exhaustos. Encontrar la moneda que conduce al siguiente mundo es muy complicado.





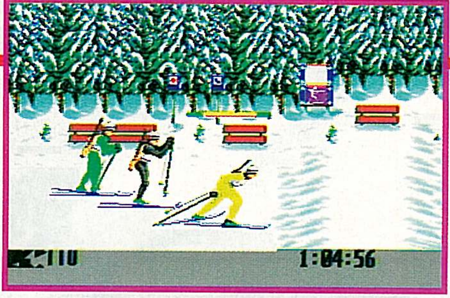


Z DORADA

Otorga inmunidad durante un periodo muy breve de tiempo.

MONEDA DE NIVEL

Es necesario recogerla para pasar de nivel.

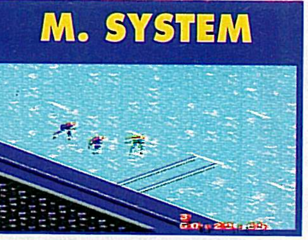
PATINAJE DE VELOCIDAD

MEGA DRIVE

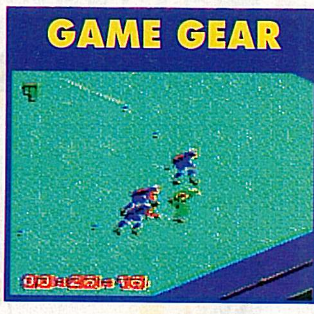


El patinador debe mantener una velocidad continua, procurando no salirse en su trazado de la pista de hielo. La modalidad recogida en los cartuchos recibe el nombre de short track. La diferencia con la prueba convencional radica en la longitud de la pista y en la configuración de los equipos.

M. SYSTEM



GAME GEAR

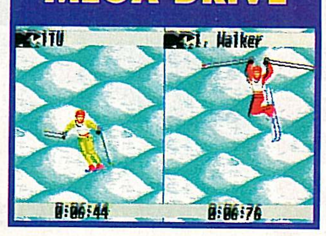






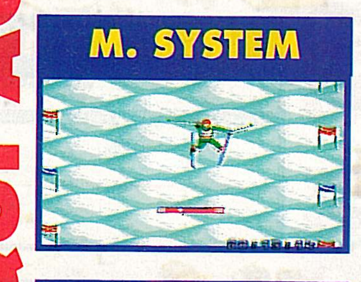
ESQUI ACROBATICO

MEGA DRIVE

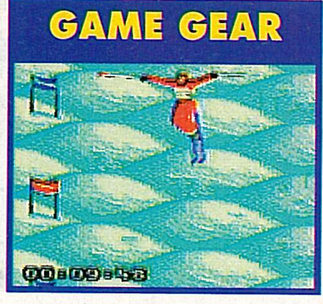


Su presentación se remonta a los juegos de Albertville'92. Consiste en avanzar por una pista repleta de montículos de nieve, realizando saltos donde los participantes deben mostrar su creatividad. El resultado depende del tiempo empleado, la técnica individual y los saltos obligatorios.

M. SYSTEM



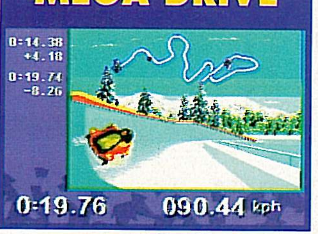
GAME GEAR





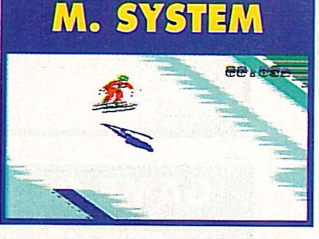
SALTO DE TRAMPOLIN

MEGA DRIVE

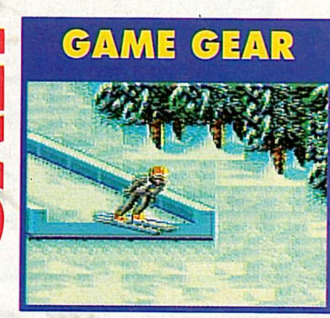


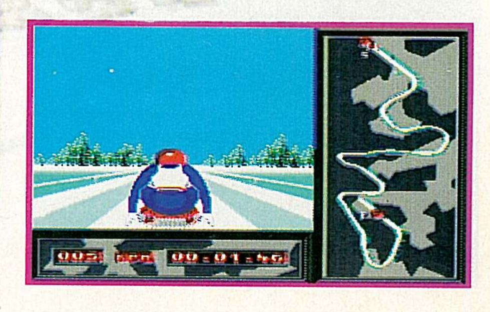
Uno de los deportes tradicionales desde los primeros Juegos. Cada deportista efectúa dos saltos en los que se computa la distancia alcanzada y el estilo. Además de calibrar el momento del salto, es necesario mantener el equilibrio en el aire para no dar con los huesos en la nieve.

M. SYSTEM



GAME GEAR







TRES SISTEMAS

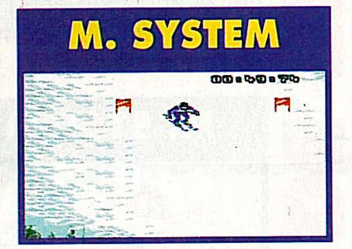
Teniendo en cuenta las diferentes características técnicas de las consolas, la versión más destacable es la realizada para la portátil ***Game Gear****. Tanto los gráficos como el control de las pruebas están mucho más logrados que los de la* ***Master System****. Tanto es así, que en muchas fases recuerda incluso a los empleados para* ***Mega Drive****.*

DESCENSO

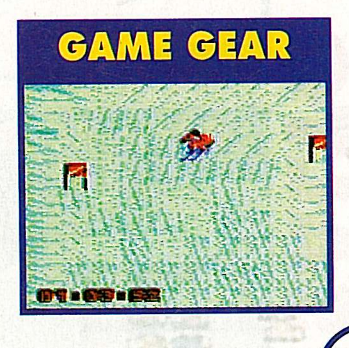
MEGA DRIVE

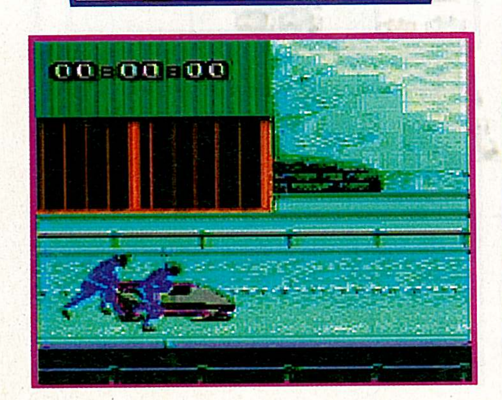
Es la especialidad de esquí alpino donde se alcanzan las velocidades más altas. No prima tanto la habilidad como la rapidez. Por ello, las puertas están situadas para controlar la aceleración del descenso en determinadas zonas y la distancia entre ellas es mayor que la existente en el Slalom.

M. SYSTEM



GAME GEAR



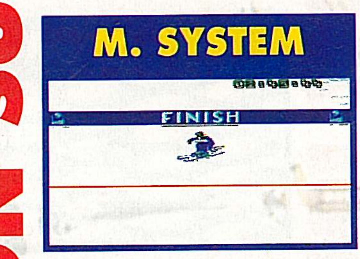


SLALON SUPERGIGANTE

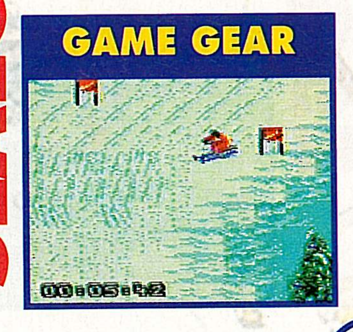
MEGA DRIVE

Es una de las pruebas estrella de las Olimpiadas de Invierno. Los participantes deben aunar velocidad y destreza para superar un circuito con una longitud aproximada de un kilómetro. Sin lugar a dudas, en Lillehammer el Supergigante constituirá un reto para los grandes esquiadores.

M. SYSTEM

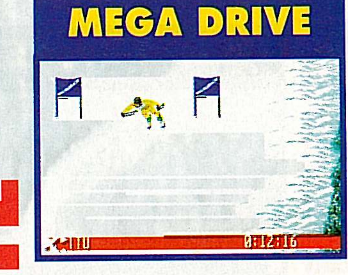


GAME GEAR



SLALON GIGANTE

MEGA DRIVE

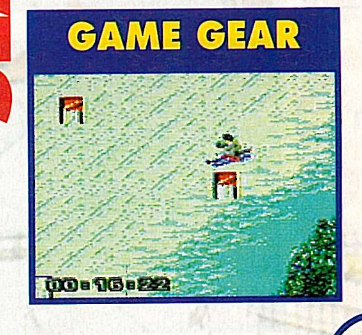


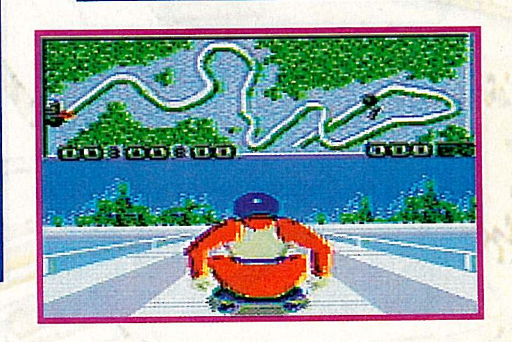
Con una longitud inferior a la mitad del Slalom Supergigante, esta prueba presenta como característica principal el enclave de las puertas, que obliga a realizar gran variedad de giros. El esquiador necesita mucha destreza y un elevado dominio de sus movimientos para superarlas.

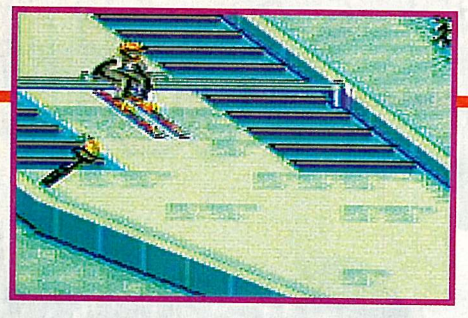
M. SYSTEM



GAME GEAR









BOBSLEIGH

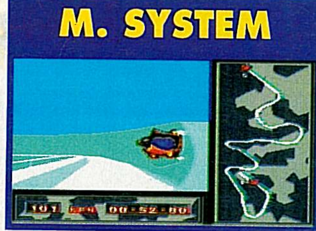


MEGA DRIVE

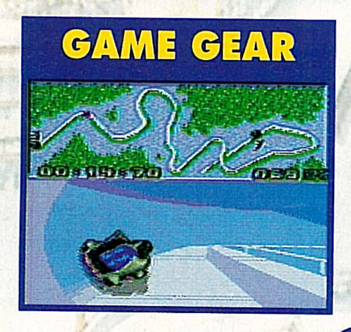


A lo largo de la historia el número de integrantes de cada equipo ha variado. Hoy día existen dos categorías (dos y cinco tripulantes), aunque el cartucho sólo incluye la primera. La clave para lograr el triunfo reside en evitar impactos con los bordes intentando aprovechar los peraltes.

M. SYSTEM

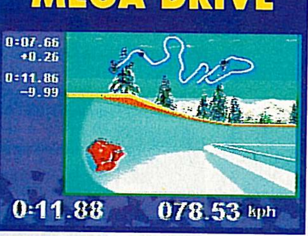


GAME GEAR



LUGE

MEGA DRIVE



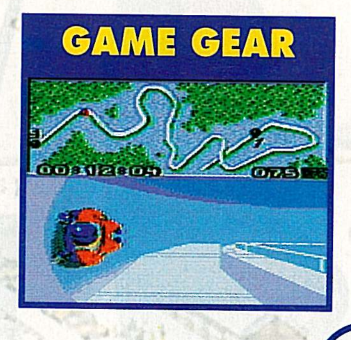
Es un deporte relativamente nuevo en el calendario olímpico de invierno. Su presentación se remonta a Insbruck'64. La prueba consiste en lanzarse sobre un trineo por un circuito peraltado. Hay que mantenerse en el centro de la pista, apurando al máximo las posibilidades de los peraltes.

M. SYSTEM



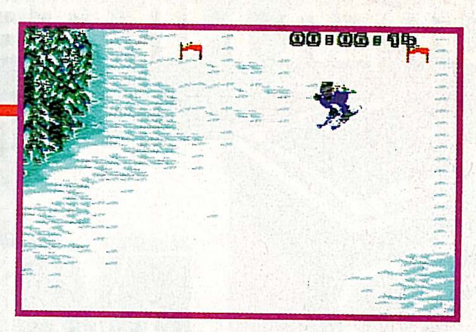


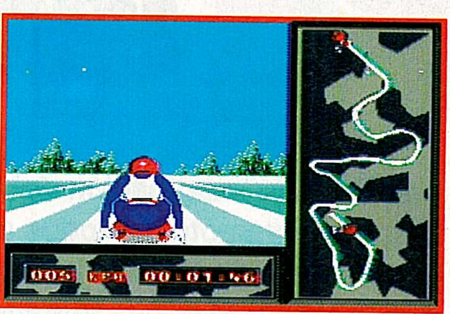
GAME GEAR



OLIMPIADAS

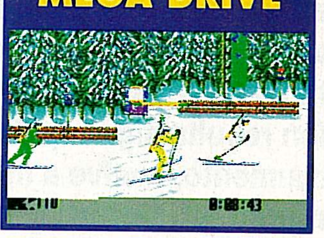
Todas las versiones permiten varias opciones como celebrar unos Juegos Olímpicos completos, crear competiciones sólo con los deportes seleccionados o entrenarse en cualquiera de las disciplinas. En los dos primeros casos se muestra un medallero por países según los resultados logrados. Con esta opción podrás diseñar unos Juegos a tu medida para desarrollar el espíritu olímpico que llevas dentro. Emula las hazañas deportivas de Paco y Blanca Fernández Ochoa.





BIATHLON

MEGA DRIVE

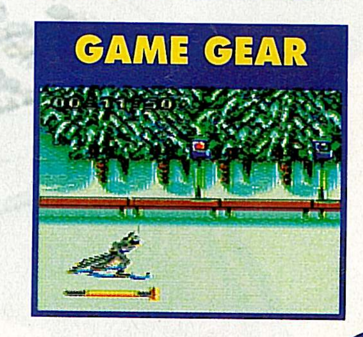


Es necesario compaginar resistencia y puntería, ya que a lo largo de los 20 kilómetros del recorrido hay varios puestos de tiro en los que se efectúan cinco disparos. Cada blanco fallado supone una penalización de tiempo. Destaca el indicador de ritmo que aparece en ***Mega Drive*** y ***Game Gear***.

M. SYSTEM



GAME GEAR



YOSHI'S

Mario caba



Nacido de la imaginación del aclamado Shigeru Miyamoto, de todos es conocido el personaje de Mario y la parafernalia que le rodea. El genial fontanero mascota de Nintendo, acompañado de su fiel amigo el dragón Yoshi, parece ser una mina inagotable para la casa japonesa. Ahora nos llega la última entrega de la saga que, si bien resulta algo repetitiva en su argumento, vuelve a mostrarse como un prodigio técnico gracias al Modo 7 y al Scope.

El juego SUPER MARIO WORLD, primero de una larga lista para ***Super Nintendo***, mostraba la existencia de Yoshi, angustiado por la desgracia de su pueblo. El dragón acompañaba a Mario en los peores momentos. El fontanero, en señal de agradecimiento, decidió incluirlo, de por vida, en la nómina de **Nintendo**.

SALTO DE YOSHI

Controlar el salto es un aspecto determinante ya que, si nos descuidamos, podemos perder una preciosa vida.



iga de nuevo

Tras este juego, todo un clásico en la historia de las consolas, llegaron otros dos cartuchos MARIO & YOSHI'S y YOSHI'S COOKIE, dos firmes seguidores del estilo TETRIS que tuvieron un éxito relativo. Después de un paréntesis lógico, **YOSHI'S SAFARI** nos abre sus puertas con un argumento de peso para su adquisición: el uso del Nintendo Scope.



Este artilugio, nacido hace casi un año, es la principal arma con la que afrontaremos una nueva aventura por las fases de los Donut's Plains, Bowser Castle y otros escenarios, producto de la imaginación de Mario. El juego nos induce a recorrer a lomos de Yoshi los caminos de Dinosaur Land. Disparar y disparar hasta obtener un cielo claro y limpio de malas intenciones ajenas, es la única misión que nos preocupará en cientos de partidas hasta la conclusión de las 12 fases del cartucho.

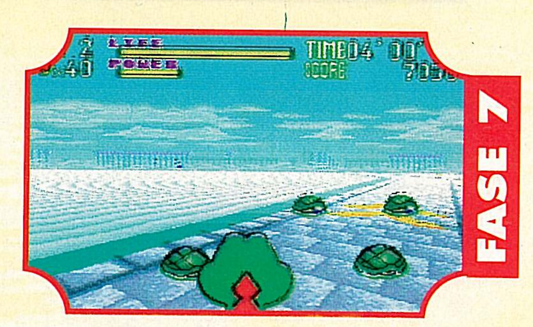
LAS PUERTAS

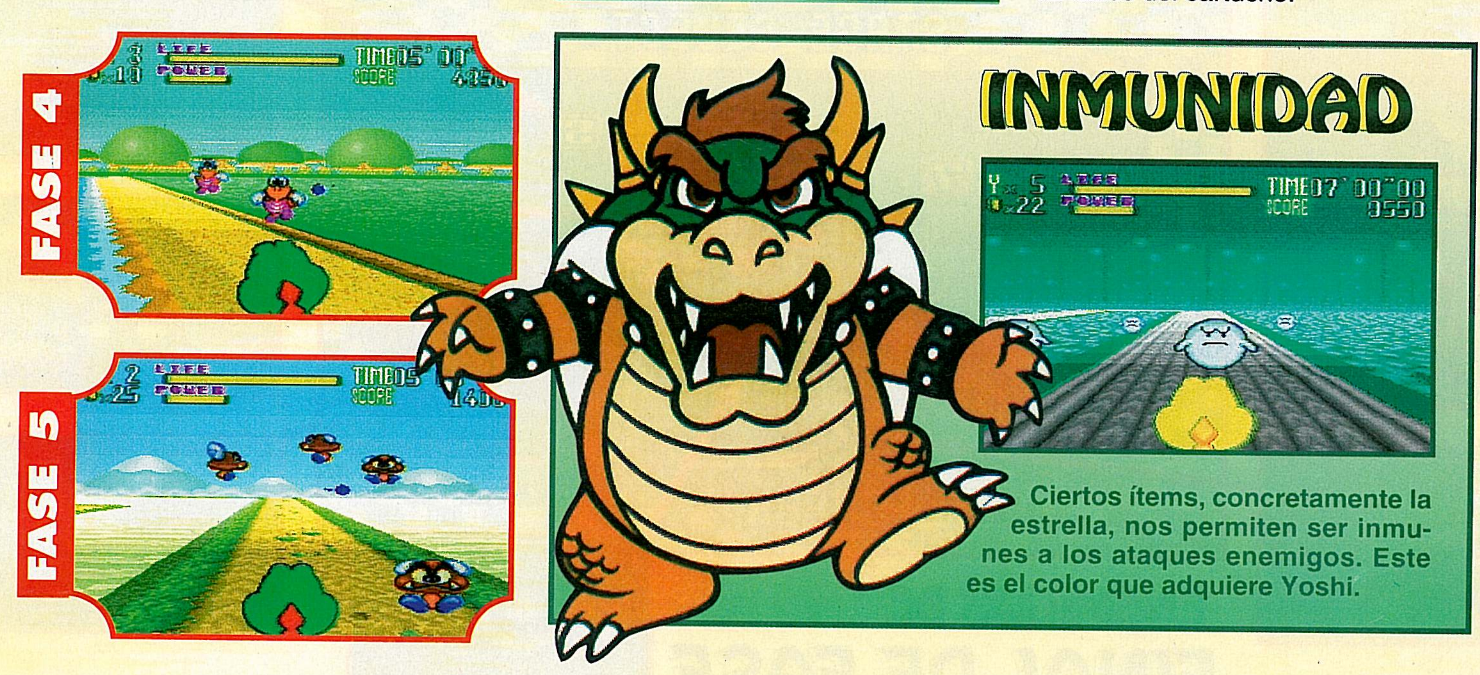


En ocasiones se nos plantea la disyuntiva de qué dirección tomar. Si el camino elegido está bloqueado, disparad sobre la puerta y esta se abrirá.









Ciertos ítems, concretamente la estrella, nos permiten ser inmunes a los ataques enemigos. Este es el color que adquiere Yoshi.

YOSHI HERIDO





Al disparar a la cabeza del dragón se produce una curiosa circunstancia. Pero será mejor que la veáis vosotros mismos.

FASE 9





FASE 10

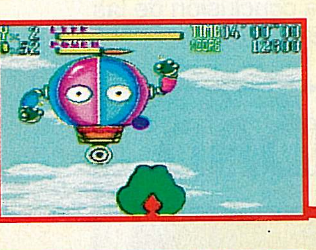


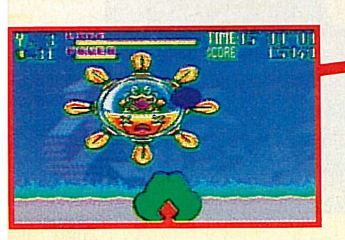
FASE 8

El juego no ofrece novedad alguna, ya que lo más destacado es la utilización, tradicional en los lanzamientos de la casa japonesa, del Modo 7 y todas sus variantes. Un detalle lo hace distinto, más bien original: podremos elegir el camino en cada momento (como ocurría con OUT RUN), obteniendo así distintas partidas según nuestro criterio. **YOSHI'S SAFARI** no deja de ser una anécdota, que nos permitirá disfrutar de excelentes momentos a los mandos del Scope.
Sin embargo, flaquea por su desarrollo, ciertamente



FASE 11










ENEMIGOS DE FINAL DE FASE

ENEMIGOS DE FINAL DE FASE



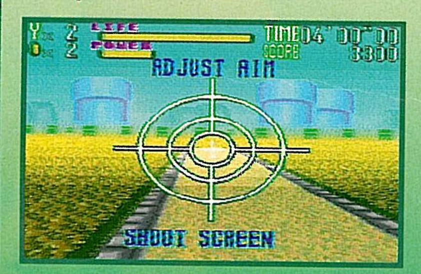






PAUSA

Hasta en la pausa del juego se puede seguir practicando. Se trata de una costumbre en la mayoría de los juegos para Scope.

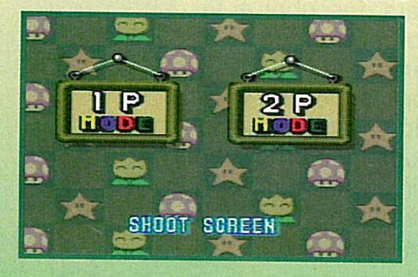




soso y repetitivo, que se disimula por una perfecta técnica. De todos modos, es el mejor cartucho para Scope existente en la actualidad.

J.L.SKYWALKER

1 ó 2 JUGADORES



En esta pantalla podremos seleccionar uno u otro modo. En la opción de dos jugadores las funciones se reparten: mientras uno dispara, el otro salta los obstáculos y guía a Yoshi.



NINTENDO
(NINTENDO)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1 ó 2
VIDAS: 5
FASES: 12
CONTINUACIONES: SI
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	80
MUSICA	84
SONIDO FX	80
JUGABILIDAD	82

- El Modo 7 del decorado.
- Ciertos aspectos simpáticos y muy cuidados.
- La posibilidad de elegir caminos distintos.
- La opción de dos jugadores: uno dispara, el otro salta.
- Repetitivo por definición.
- Fácil de terminar.

TOTAL 80

Puede acusársele de ser demasiado fácil y limitado, o de tener un argumento ya conocido. Pero **YOSHI'S SAFARI** es, sin ningún género de dudas, el mejor juego para Scope realizado hasta la fecha. **Nintendo** ha vuelto a dar en el clavo.

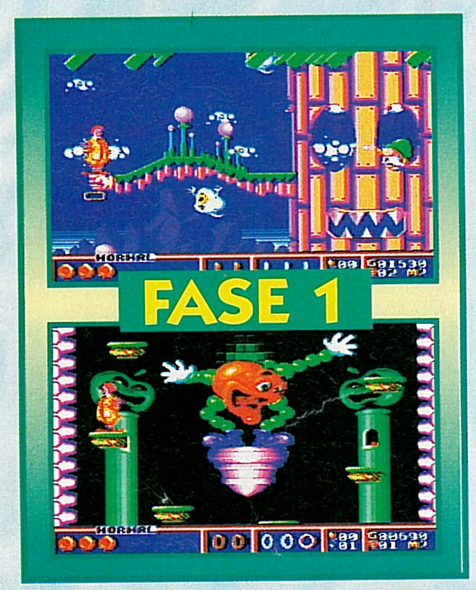


UN PAYASO CON DOS CARAS

Ronald, el famoso payaso de la cadena McDonald's, se ha empeñado en descubrir un tesoro oculto para evitar la clausura de un orfanato. Este juego destaca por sus gráficos coloristas y por la simpatía de sus personajes, que cautivarán a los aficionados al género de plataformas.

Tras encontrar un trozo de papiro que indicaba la posible ubicación de un tesoro milenario, nuestro amigo Ronald experimenta un cambio profundo en su personalidad. Su actitud amigable y sus cualidades como humorista han desaparecido, mostrando un carácter egoísta y malvado, capaz de maltratar a sus pobres convecinos.



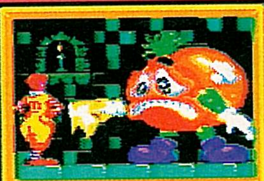


Aunque parezca lo contrario, no debemos detener a tan infame personaje, sino ayudarle a recuperar los demás fragmentos del papiro para descubrir el tesoro. Pero podéis estar tranquilos, porque todo tiene una explicación: unos malvados individuos quieren cerrar un hospicio para huérfanos, y Ronald debe conseguir el dinero para evitar su derribo.



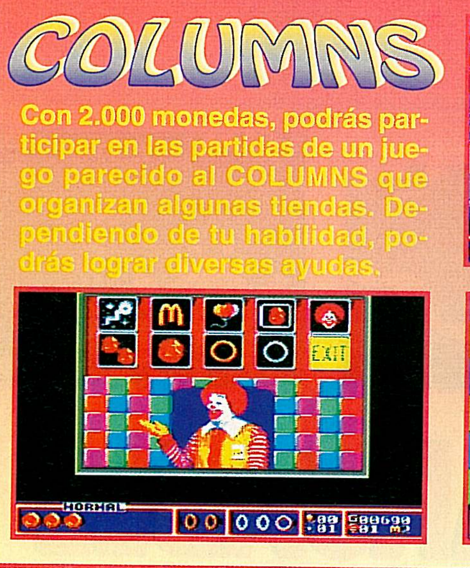







COLUMNS

Con 2.000 monedas, podrás participar en las partidas de un juego parecido al COLUMNS que organizan algunas tiendas. Dependiendo de tu habilidad, podrás lograr diversas ayudas.







Como podréis observar, una vez más las apariencias engañan. Ronald no se ha convertido en un tirano avaricioso, sino que actúa de este modo por una causa justa.
El juego transcurre como un clásico arcade plataformas, al que los programadores de **Treasure** han pretendido dotarle de un desarrollo similar al de GUNSTAR HEROES. El conocido payaso recorre extraños parajes como el fondo del mar, un tren en marcha o las casas de una mágica ciudad, donde se encontrará con el típico enemigo final.
Los gráficos del programa son coloristas y los personajes reflejan una gran simpatía, aunque se observa la carencia de algún que otro scroll de fondo. Sobresalen los enemigos de final de fase por su calidad de realización y por los complejos procedimientos que se requieren para eliminarlos a todos.
Este hecho, añadido a la longitud de las fases, resta jugabilidad a este cartucho de plataformas. La música y los efectos de sonido son agradables, aunque no llenan un desarrollo bastante repetitivo.

ANTONIO GREPPI



FASE 2





FASE 3

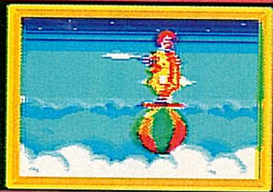
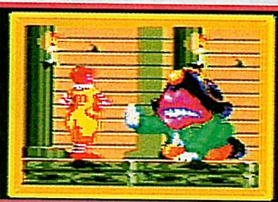


TOTAL 78

Treasure ha sufrido su primer descalabro tras el magnífico GUNSTAR HEROES. El desarrollo de este cartucho es repetitivo, lo que le resta jugabilidad.



GRAFICOS	84
MUSICA	75
SONIDO FX	75
JUGABILIDAD	80





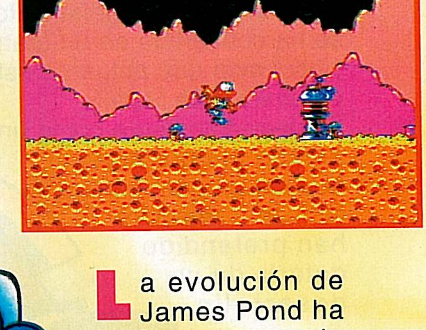







UN AGENTE INCANSABLE

El Dr. Maybe, eterno enemigo de James Pond, ha construido una fábrica de queso a gran escala para destruir el mercado mundial de intercambios. Con el fin de proteger la empresa, situada en la Luna, el ambicioso científico utiliza un ejército de ratones dispuestos a todo con tal de poder disfrutar de su alimento.



La evolución de James Pond ha sido enorme a lo largo de los diferentes cartuchos que ha protagonizado. Mientras en la primera parte sólo era capaz de nadar, en la segunda consiguía correr, aunque lo hiciera sobre las aletas de su cola, y en esta última está dotado de piernas para realizar todo tipo de movimientos. Además de las nuevas cualidades físicas del protagonista, destaca el aumento de la rapidez en sus desplazamientos. De este modo, puede alcanzar velocidades de vértigo al más puro estilo de SONIC. Pond debe atravesar varias fases plagadas de caminos y plataformas

JAMES POND 3





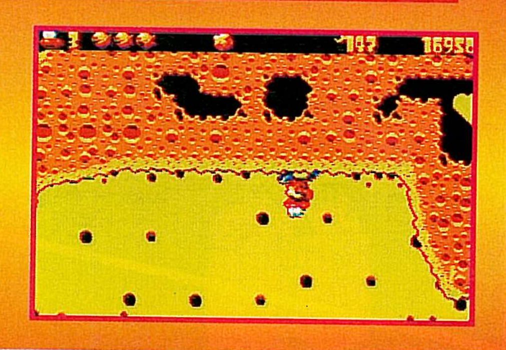
PISTOLA

Si se la robas a un ratón puedes disparar sobre otros enemigos.

ocultas que permiten acceder a zonas secretas. Además, diferentes especies de hambrientos ratones y otras criaturas vigilan concienzudamente el recorrido, incluyendo temibles enemigos de final de fase. Cada uno de estos seres se elimina de una forma determinada, aunque a algunos sólo es posible atontarlos durante un breve intervalo de tiempo.
Por otra parte, aparecen multitud de objetos que permiten solventar situaciones apuradas. Este dato pone de manifiesto la dificultad de algunas fases. Los objetos suelen encontrarse

VELOCIDAD Y GRAVEDAD

James Pond no sólo es mortífero, sino también extraordinariamente rápido. Nuestro héroe consigue alcanzar velocidades de vértigo en sus desplazamientos y, además, es capaz de vencer el efecto de la gravedad sin necesidad de recoger ningún objeto especial.



MAPAS



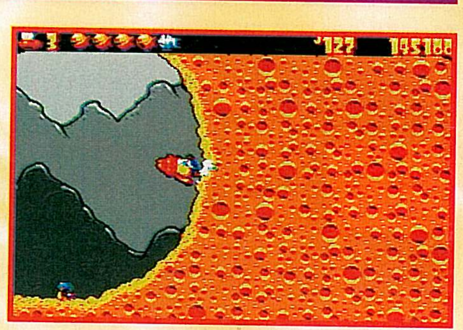
Abren nuevos caminos. Están reflejados en la pantalla que aparece entre cada fase.

MUELLES



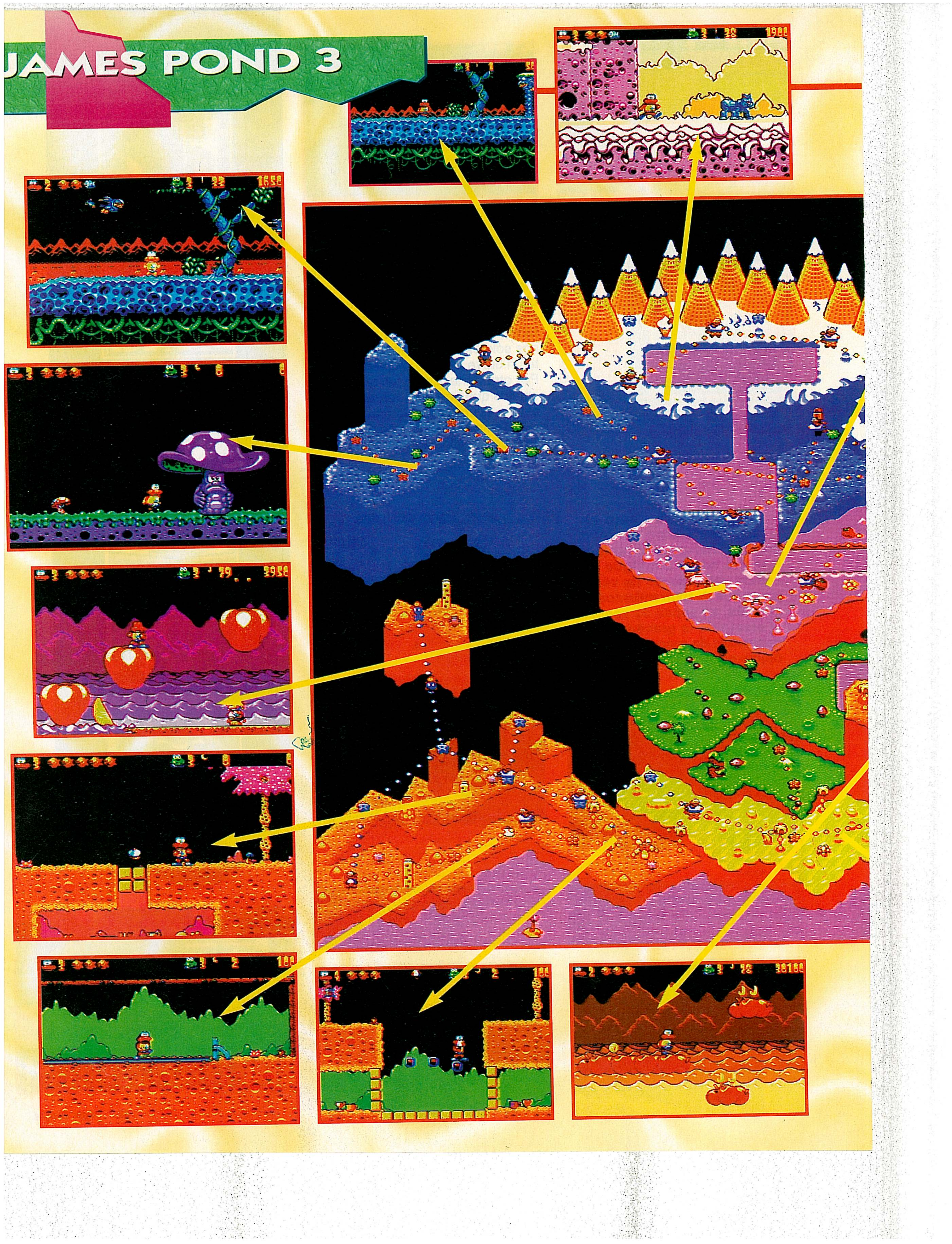
Con ellos James realiza enormes saltos para salvar obstáculos y moverse a gran velocidad.

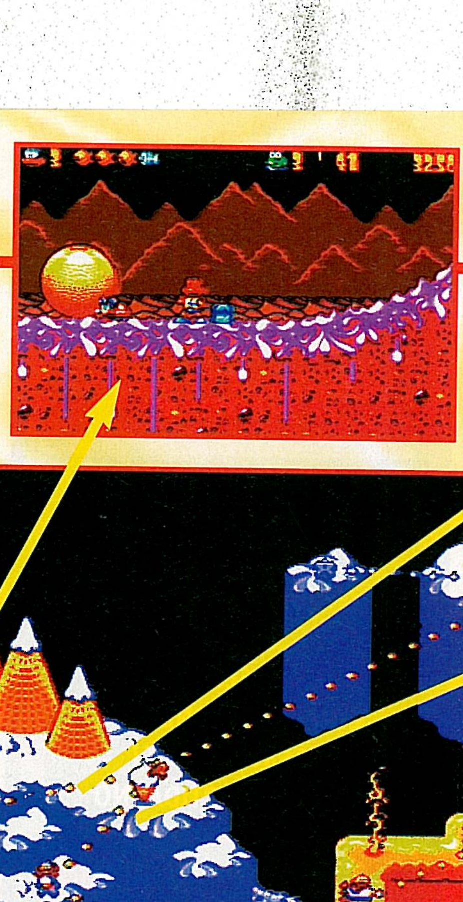


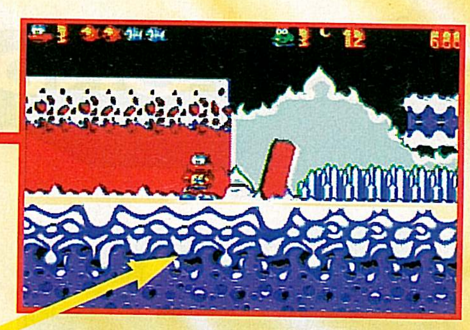






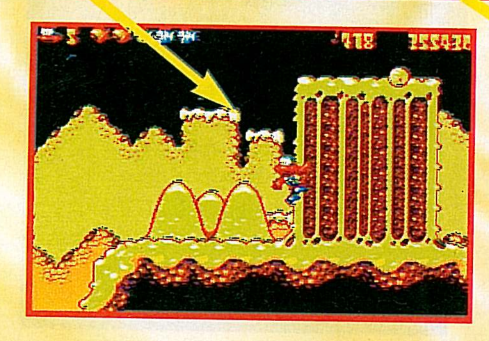

JAMES POND 3













FRESA



Pond puede meterse dentro de esta fruta y flotar sin sufrir daño alguno en líquidos que, en otra circunstancia, serían letales.

PESAS

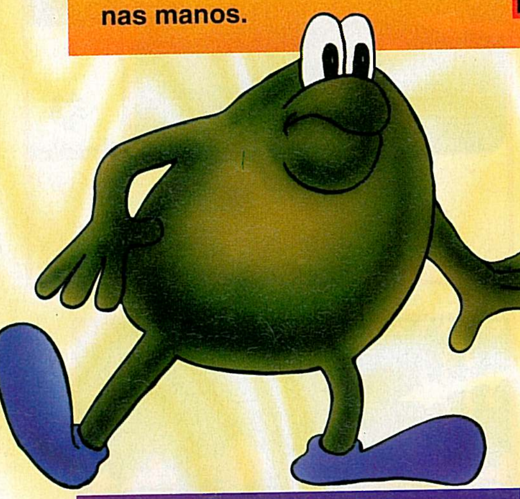


Al cogerla y situarse sobre una piedra flotante, esta caerá dejando libre el acceso al camino situado bajo ella.

RECOGER ERRORES

No desesperes si cometes un grave error. Siempre es posible comenzar de nuevo el nivel sin perder vidas ni energía. Nunca olvides de el gran James Pond es casi invencible y resulta más que difícil exterminarle. La misión está en buenas manos.





escondidos en cubos marcados con un signo de admiración, recordando los existentes en los cartuchos de MARIO BROS.

En el aspecto gráfico destaca la rapidez. En el sonido sobresale la voz digitalizada que anuncia la siguiente fase. El computo total de todas las características deja claro que, una vez más, James Pond es un agente con licencia para triunfar.

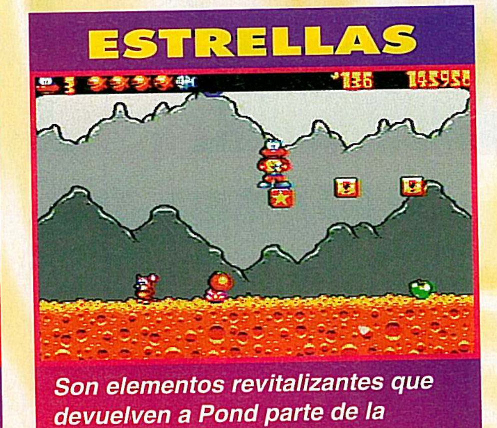
JAVIER ITURRIOZ

SETAS



Se utiliza como paracaídas para llegar a distancias alejadas mediante descensos lentos.

ESTRELLAS



Son elementos revitalizantes que devuelven a Pond parte de la energía perdida.

JAMES POND 3 OPERATION STARFISH

J.A.W.S ROCKETS. STRIKING FROM A HIDDEN

ELECTRONIC ARTS
(MILENIUM)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 7
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	84
MUSICA	78
SONIDO FX	80
JUGABILIDAD	90

- La rapidez de los movimientos.
- Variedad de situaciones.
- Gran cantidad de caminos y plataformas secretas.
- Passwords largos y complicados.
- No tiene opcion para dos jugadores.

TOTAL 85

El personaje de James Pond sigue su proceso evolutivo en un variado arcade. Por el camino que lleva no debería sorprendernos que dentro de poco tiempo aparezca con alas volando en nuestras consolas.

THE BLUES EL RITMO



Jake y Elwood, The Blues Brothers, son dos músicos que han adquirido un gran éxito por su simpatía y por el ritmo de sus composiciones. Estos personajes han decidido ofrecer un concierto grandioso, pero los vecinos no están dispuestos a permitir que el trepidante sonido de sus melodías altere la paz de sus vidas.

PEQUEÑA CAJA DE MUSICA



Ofrece inmunidad durante un corto espacio de tiempo. Sólo morirás si caes desde un precipicio.

CAJA DE MUSICA

Es la meta de cada fase. Debes hacer que Elwood y Jake la toquen para acceder al siguiente nivel.



Este cartucho tiene como antecedente un juego creado para ***Atari***, ***ST***, ***Amiga*** y ***PC***, surgido hace ya tiempo bajo los auspicios de **Titus**, constituyendo un enorme éxito de ventas. Ante este hecho, **Bandai** ha comercializado esta versión para la consola ***Super Nintendo***. El entretenimiento, la marcha y la diversión están asegurados a ritmo de blues, rock and roll y funky.

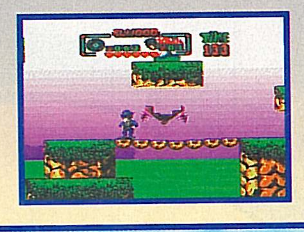
THE BLUES BROTHERS ofrece la

ENEMIGOS



Son numerosos y variopintos. Los perros guardianes son los peores: te seguirán hasta que los elimines.






DISCOS



Son tu única arma ofensiva, aunque no por ello resultan escasos. Su potencia de impacto depende del tiempo que tengas pulsado el botón de disparo y de que hayas cogido previamente la tarta.

BROTHERS™

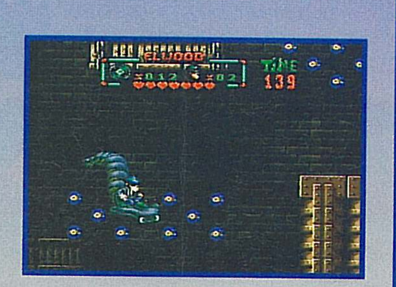




EN TUS MANOS

SERPIENTE VOLADORA

Existen dos pantallas que carecen de suelo. Para pasarlas tendremos que usar una serpiente voladora que nos acechará de un modo incesante. Para ello, primero habrá que cazarla como muestra la imagen, y acto seguido montarse en su cabeza. Al principio será difícil de manejar, pero más tarde, y a medida que domines la práctica, conseguirás controlarla a tu antojo por toda la pantalla.





opción de que dos jugadores participen de forma simultánea. Ambos podrán manejar a la vez a cada uno de los personajes, colaborando o no, en la labor de pasar niveles. La cooperación será necesaria para llegar, por ejemplo, a sitios inaccesibles de otro modo, o acabar con enemigos rápidamente. Es justo en estos momentos cuando el juego se convierte en un despliegue lúdico de primer orden. El cartucho es técnicamente correcto, siguiendo fielmente las directrices de un típico desarrollo de plataformas.

CORAZON GRANDE



Si te haces con él, se completará tu barra de energía. Un problema: son pocos y están ocultos.

CORAZON PEQUEÑO

Con ellos subirá una porción de tu escasa vida. Son fáciles de conseguir y hay una gran cantidad.



MUÑECO

Esta pequeña réplica de los personajes protagonistas nos ofrecerá nada más y nada menos que una vida extra.



No obstante, destaca fundamentalmente en dos aspectos: la calidad de la música, extraída directamente de la película del mismo título, y su sobresaliente colorido, mereciendo en este apartado especial mención los maravillosos degradados del cielo. **THE BLUES BROTHERS** es un programa que ha-



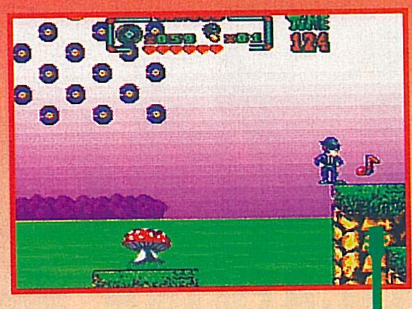
THE BLUES BROTHERS

PAQUETE DE DISCOS

Tu reserva de discos aumentará en veinte unidades cuando lo captures. Búscalo bien.



NOTA MUSICAL



Graba tu posición en el nivel para no comenzar desde el principio cuando pierdas una vida.

rá las delicias de los melómanos, especialmente de los incondicionales de este par de graciosos y marchosos músicos. El entretenimiento es lo más destacado de este juego, aunque procura no mover demasiado los pies para evitar posibles caídas durante su desarrollo. El que avisa no es traidor.

CARLOS F. MATEOS

VIDAS



En la fase 13 hay diez vidas extra deseminadas por la pantalla. Tras cogerlas, tírate de la serpiente para matarte. Repite la operación las veces que quieras hasta tener el número deseado de vidas.

PERSONAJES



La meta de Elwood y Jake es vender todas las entradas del concierto que han organizado, aunque las dificultades son numerosas. El motivo es sencillo: varias asociaciones de vecinos no están dispuestas a aguantar la hemorragia de decibelios que supondrá este espectáculo.

TARTA

Una tarta de merengue aumenta el tamaño de los músculos, la fuerza y la altura de salto.





TITUS
(TITUS)
MEGAS: 4
JUGADORES: 1 ó 2
VIDAS: 4
FASES: 34 EN UN JUGADOR
25 EN DOS JUGADORES
CONTINUACIONES: 3
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	82
MUSICA	88
SONIDO FX	85
JUGABILIDAD	80

- Música de gran calidad sacada directamente de la película.
- Gráficos divertidos y elaborados.
- Opción de dos jugadores.
- El movimiento de la serpiente voladora.
- Desarrollo repetitivo.
- Poca variedad en la música.

TOTAL 80

Si te gustan estilos musicales como el rock and roll y el funky, disfrutarás enormemente de un cartucho especialmente aconsejado para melómanos intrépidos.

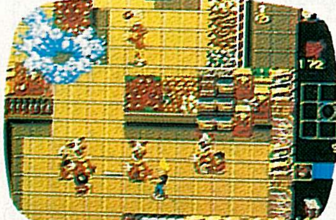
ZOMBIES

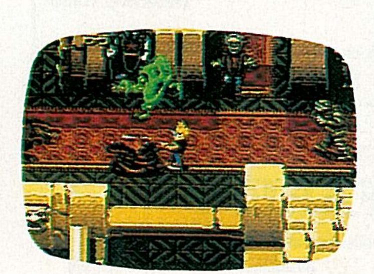
NUEVO

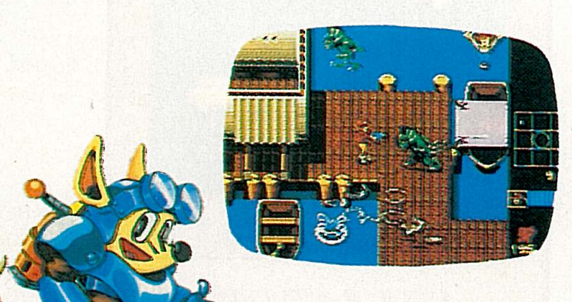
NUEVO

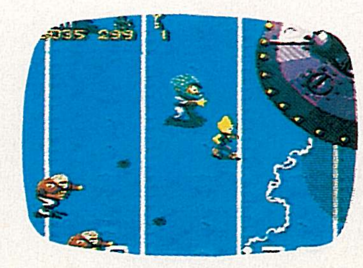
¡Nuevo! Zombies – el juego de horror más ingenioso y divertido.

Con 55 fases difíciles no te sentirás aburrido en ningún momento. Te toca a ti salvar a tus vecinos de las garras de los Zombies utilizando toda tu inteligencia e ingenio para engañarles. Programación excelente. Animaciones horripilantes que te darán escalofríos. ¡Un sonido terrorífico magnífico! ¡Si lo puedes evitar, no juegues solo, búscate pareja! ¡Vaya, puf! Es el doble de divertido jugar este juego de aventuras junto con un amigo. Anda, ve a tu tienda y compra ZOMBIES – el videojuego divertido y escalofriante disponible en Mega Drive y en Super Nintendo. ¡El último juego para la consola de 16 bits!



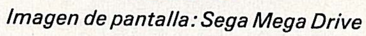


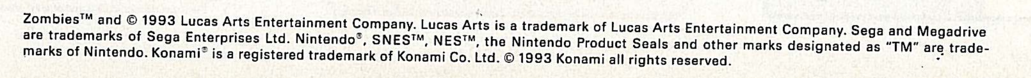






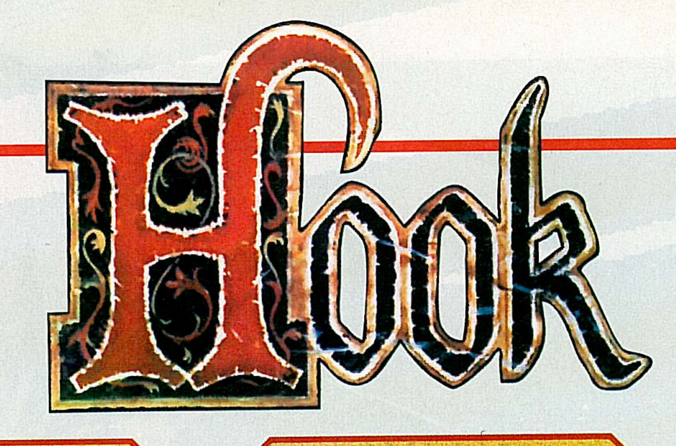



Imagen de pantalla: Sega Mega Drive





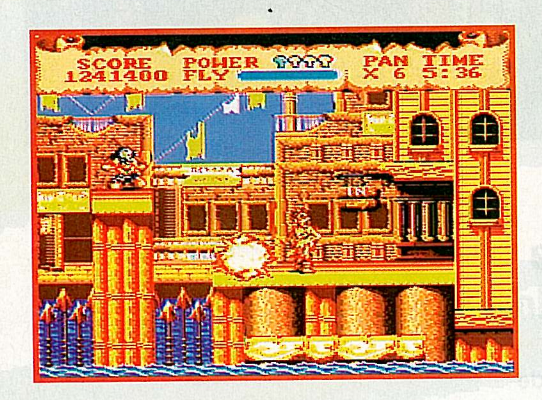




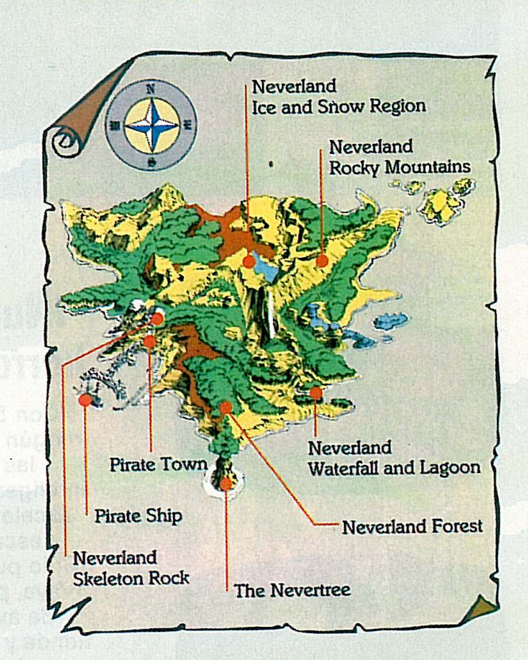
El nuevo cartucho de la compañía Sony Imagesoft posee un conglomerado de razones jugables que nos van a sorprender y convencer tanto en Mega Drive, como Mega CD y Super Nintendo. Lamentablemente, se han dejado en manos del azar numerosos aspectos técnicos importantes.







HOOK es un videojuego que lleva algún tiempo pululando por los mercados internacionales. **Sony Imagesoft** ha sido la encargada de trasladar las aventuras de Peter Bannig a un soporte jugable y divertido para ***Mega CD***, ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo***.
De los mismos responsables que el prometedor y esperado SKY BLAZER, **HOOK** recrea, con una estructura de plataformas, todas las fases de la película: desde la ciudad de los árboles de los niños perdidos hasta el barco del capitán Garfio, que siempre aparece acompañado por Smee.
Así, nos encontramos con un *jump'n runner* que no concede



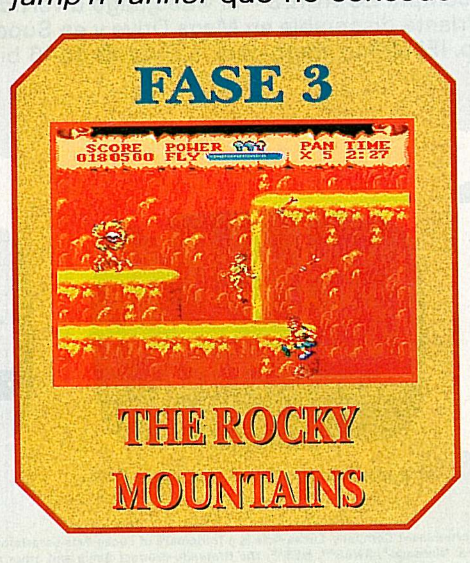


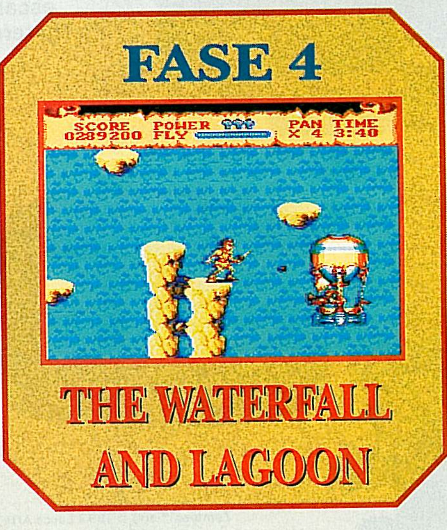
TOTAL

76

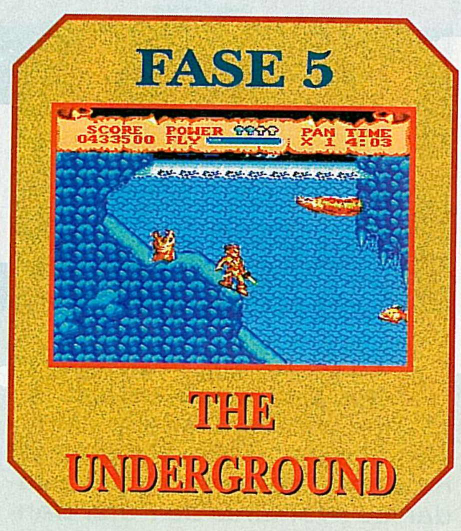
GRAFICOS	84
MUSICA	68
SONIDO FX	68
JUGABILIDAD	78

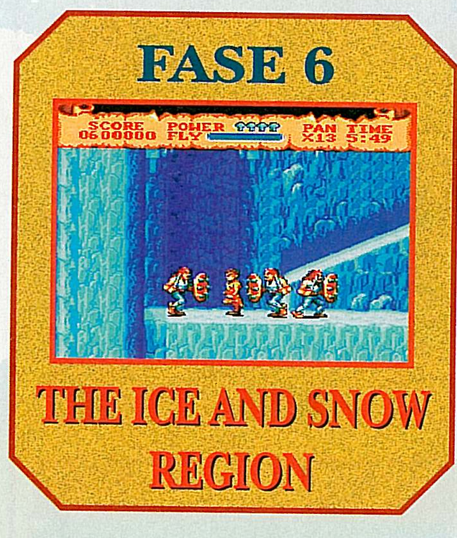
HOOK para *Mega Drive*, es un cartucho divertido, sencillo y recomendable por su variedad de escenarios. Lo peor, sin duda, el aspecto sonoro: roza el caos más absoluto.

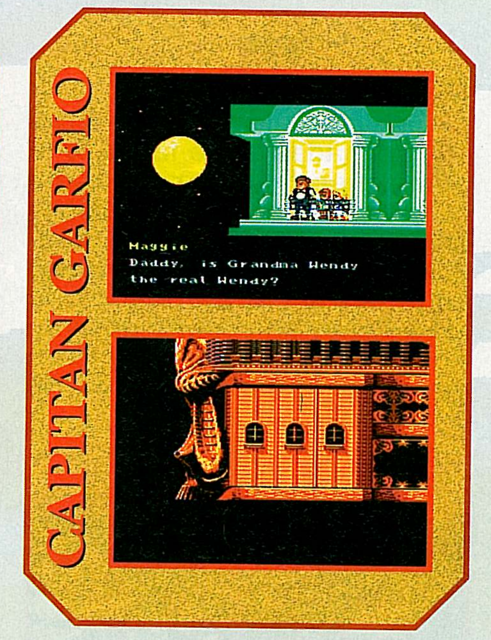


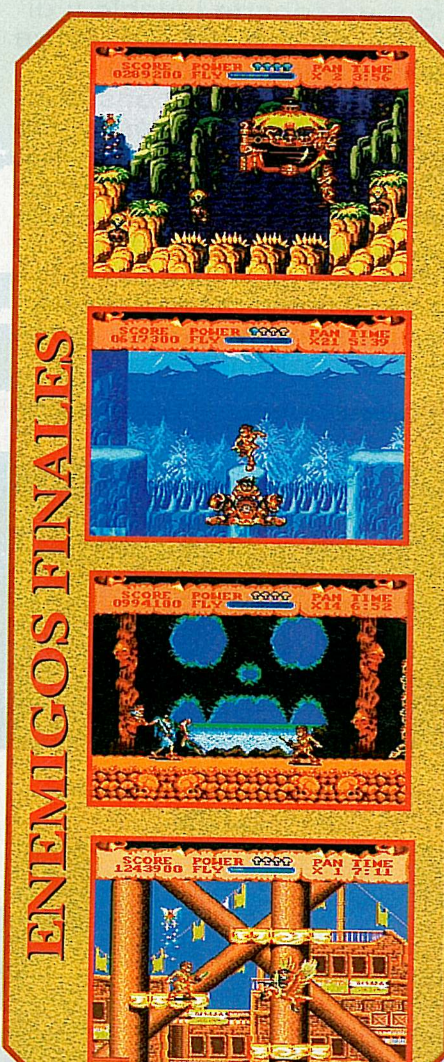


¡ MAS BUENO QUE ... PAN !



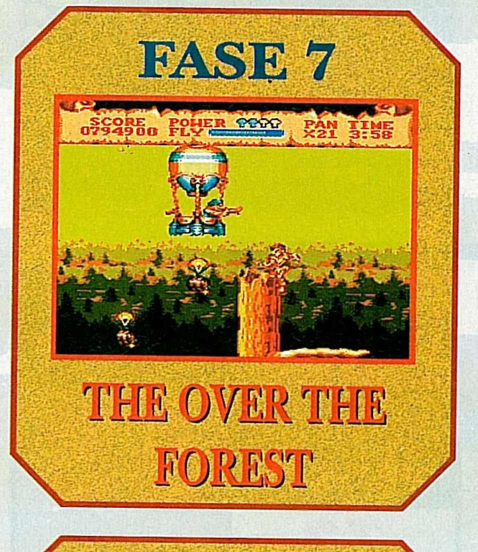




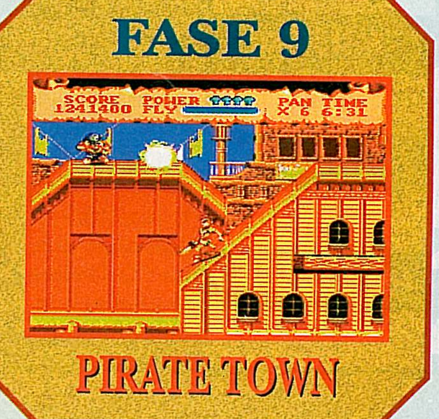


ningún tipo de tregua. Tras una primera impresión, el juego parece extremadamente lento, debido a los movimientos del héroe de Nunca-Jamás. Sin embargo, al hacer las debidas comparaciones, se puede observar que esta intención de parsimonia es premeditada. En las tres versiones se aprecia la misma cadencia.

En el aspecto sonoro **HOOK** posee suficientes argumentos para reclamar nuestra atención. La portentosa banda sonora, compuesta por John Williams, tiene en ***Mega CD*** su máxima expresión de fidelidad, ya que se respetan todos los instrumentos y acordes que la hicieron famosa. En ***Super***

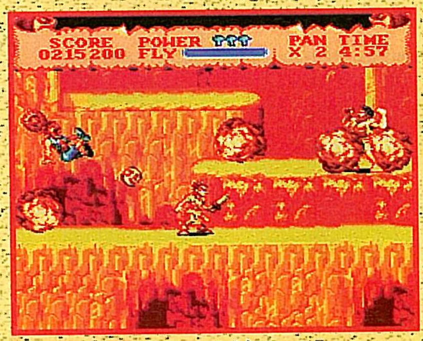






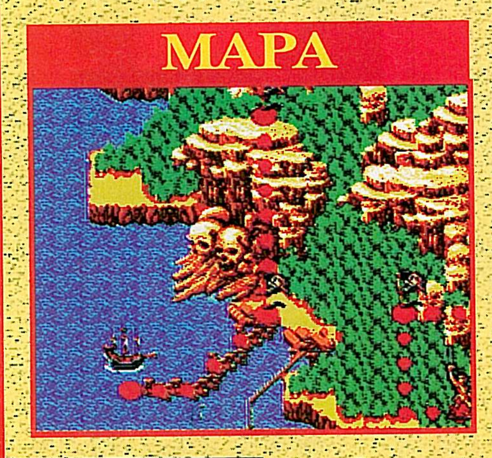
HOOK

VERSION MEGA CD

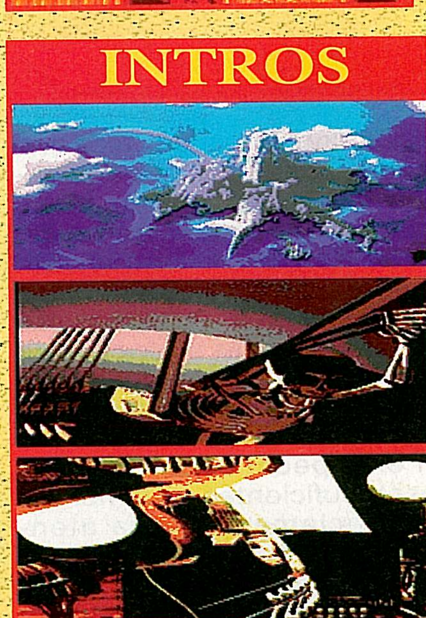


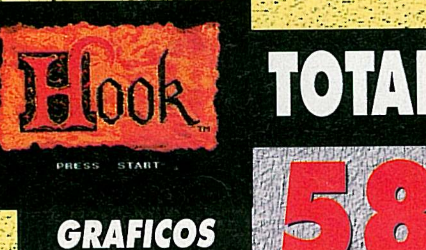
Salvadas las secuencias animadas entre fases, o la demostración al principio del cartucho, amén de las músicas originales, exactas a las creadas por John Williams, el juego se queda en el aprobado, sin aprovechar un soporte destinado a mayores logros. ¿Para qué quieren los efectos de re-escalado?

MAPA



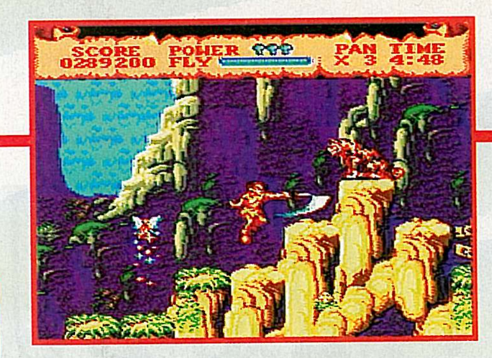
INTROS





GRAFICOS	72
MUSICA	94
SONIDO FX	74
JUGABILIDAD	78
TOTAL	58

Aunque los aspectos técnicos se salvan, la nota global está condicionada por el soporte utilizado. No es comprensible que un CD ofrezca lo mismo que un cartucho.





HOOK es un videojuego que lleva algún tiempo pululando por los mercados internacionales. **Sony Imagesoft** ha sido la encargada de trasladar las aventuras de Peter Banning a un soporte jugable y divertido para ***Mega CD***, ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo***.
De los mismos responsables que el prometedor y esperado SKY BLAZER, **HOOK** recrea, con una estructura de plataformas, todas las fases de la película: desde la ciudad de los árboles de los niños perdidos hasta el barco del capitán Garfio, que siempre aparece acompañado por Smee.

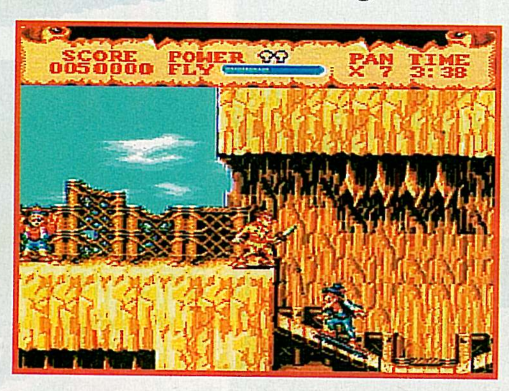


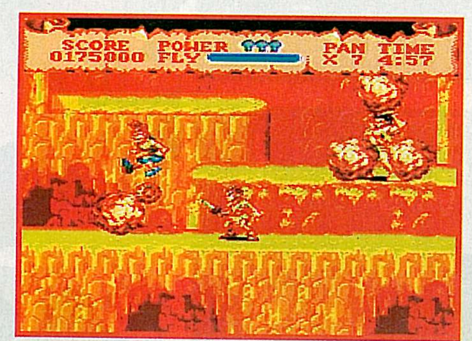






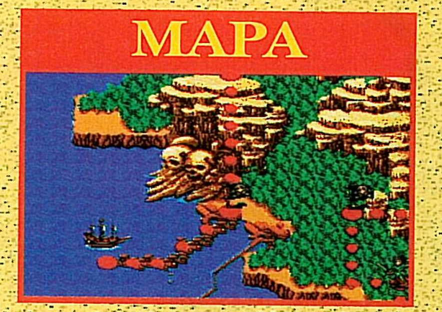
Así, nos encontramos con un *jump'n runner* que no concede ningún tipo de tregua. Tras una primera impresión, el juego parece extremadamente lento, debido a los movimientos del héroe de Nunca-Jamás. Sin embargo, al hacer las debidas comparaciones, se puede observar que esta intención de parsimonia es premeditada. En las tres versiones se aprecia la misma cadencia.
En el aspecto sonoro **HOOK** posee suficientes argumentos para reclamar nuestra atención. La portentosa banda sonora, compuesta por John Williams, tiene en ***Mega CD*** su



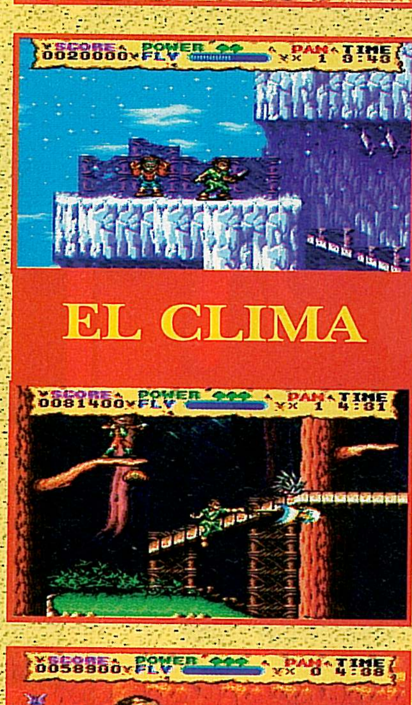


VERSION S.NINTENDO

MAPA









Podría ser considerada la más antigua de las tres versiones. Increíblemente la calidad es alta, como la de los mejores clásicos arcade. El color, los nuevos efectos climatológicos y las músicas y FX, además del colorido, son un detalle que encumbran a este capitán Garfio en ***SNES***. Resulta todo un misterio la manera que han utilizado para comprimir en tan poco espacio todas las digitalizaciones de la banda sonora.







TOTAL 80

Es, sin duda, la versión más constante en todos los aspectos. Se han incluido varios efectos visuales y las músicas han sido digitalizadas directamente del original.

GRAFICOS	86
MUSICA	90
SONIDO FX	74
JUGABILIDAD	78

CYBER

TRAJES MORT



El protagonista de este cartucho es un joven de 22 años que, tras finalizar el servicio militar en la marina estadounidense, ha decidido ingresar en el cuerpo de elite Assault Suits. Esta denominación procede de los trajes utilizados por sus miembros, que aumentan la fuerza y el poder destructivo hasta límites insospechados. Toda una garantía de éxito a medida.

El juego nos traslada a un imaginario futuro, en el que se enfrentan las dos grandes potencias terrestres para conseguir los derechos del escaso combustible exis-

FASE 1

GENERADOR

Debemos destruir el generador de energía de la nave enemiga.

NATOR

IFEROS A MEDIDA

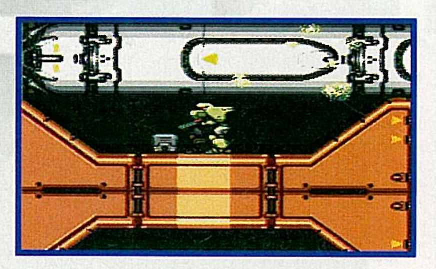


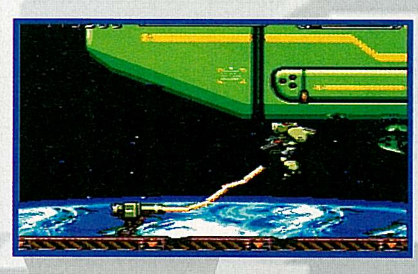
FASE 2

ASTEROIDES

La misión es adivinar las intenciones de la nave oculta en los asteroides cercanos a Marte.

tente y obtener el control sobre las colonias situadas en la Luna.
Para cumplir nuestro objetivo, tendremos que aprender a dominar a la perfección uno de los trajes de asalto, que disponen de las últimas novedades tecnológicas como: una ametralladora positrónica, un pequeño reactor, poderosos puños de combate y un eficaz escudo de





Assault Suits es un comando de elite que dispone de las últimas novedades tecnológicas.

titanio. Además, es posible ampliar nuestra capacidad destructiva recogiendo las cápsulas aparecidas en el desarrollo del juego. Con ellas podremos elevar la energía, aumentar el poder del armamento utilizado o capturar nuevos ingenios bélicos (misiles, láser o bombas de napal).
El protagonista no lucha por patriotismo o por justicia, sino que combate "*porque soy un soldado. Mi deber es sobrevivir, antes de*



FASE 3

FORTALEZA METEORO

Dividida en tres secciones, debemos localizar una posible entrada hacia su interior para llegar hasta los reactores principales.

FASE 4

ENTRADA EN LA ATMOSFERA

Seremos acosados de regreso a la atmósfera terrestre. Ya en tierra, nos enfrentaremos al comandante de los robots enemigos.

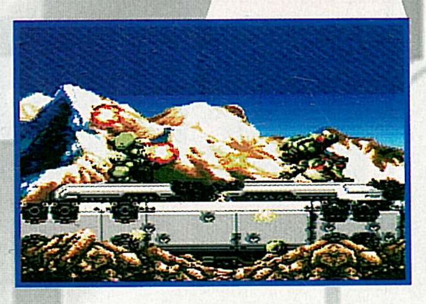






que el contrario acabe conmigo. He decidido tomar parte activa en este conflicto para impedir que me exterminen". Claro como el agua; con estas palabras queda perfectamente definida la filosofía del cartucho. Sin duda, estos maravillosos trajes, capaces de eliminar por sí mismos a todo un ejército, hacen que la contienda se presente más que interesante.

Los gráficos de CYBERNATOR harán las delicias de los amantes de este género.



CYBERNATOR destaca especialmente por su buen diseño. Hay que utilizar los seis botones del pad y cada uno tiene una función específica. Afortunadamente, la acción, pese al ele-

FASE 5

COHETE

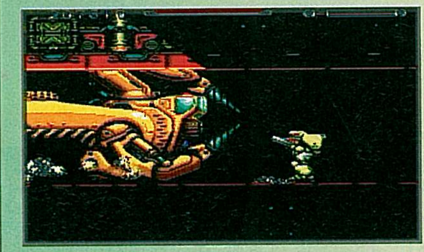
Los enemigos, ante su inminente derrota, han decidido lanzar su arma más poderosa: un misil nuclear que debemos destruir.

FASE 6

BASE

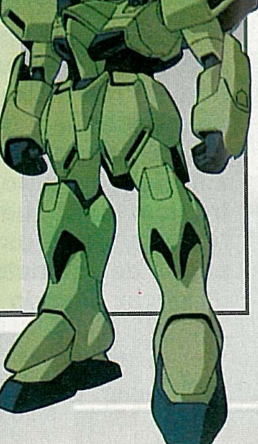
Los últimos residuos de la resistencia están en el Artico. Hay que desmantelar la base antes de que rehagan sus ejércitos.









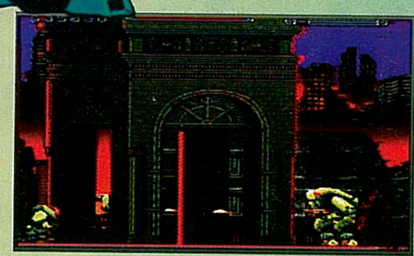


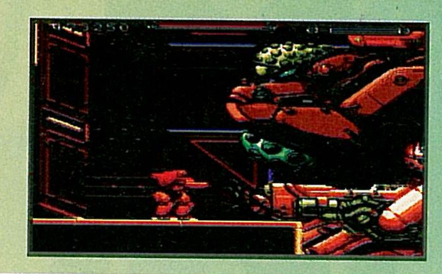
FASE 7

CIUDAD



Si has conseguido llegar sano y salvo hasta aquí, no bajes la guardia, ya que todavía queda tela que cortar. Una vez en la capital rival, tenemos que llegar hasta el palacio presidencial donde nos espera el causante de esta guerra. Cuidado con el gigantesco enemigo final.





vado número de mandos, jamás resulta demasiado complicada. El juego posee unos gráficos espectaculares, sobresaliendo con luz propia los escenarios metálicos, los robots y los decorados. También es preciso reseñar las magníficas animaciones, que incorporan nuevos detalles de calidad al cartucho. Las melodías son espectaculares, destacando el sonido FX (explosiones, disparos y rayos láser).

Un último consejo: no avances muy deprisa o tu barra de energía descenderá vertiginosamente.

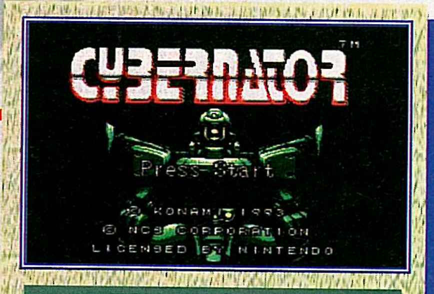
ANTONIO GREPPI

DIFERENCIAS

Aunque en el mercado norteamericano y europeo ha sido bautizado como CYBERNATOR, en su versión original japonesa su nombre era ASSAULT SUITS VALKEN. Nadie sabe el motivo, pero no sólo han traducido el idioma de los mensajes en pantalla (todo un acierto), sino que también han desaparecido los rostros de los personajes que acompañaban a los textos.







KONAMI/PALCOM
(NCS MASIYA)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: BARRA DE ENERGIA
FASES: 7
CONTINUACIONES: 3
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	94
MUSICA	86
SONIDO FX	91
JUGABILIDAD	80

- La posibilidad de destrozar el decorado.
- El sonido FX y las explosiones.
- Los gráficos metalizados que acompañan al juego.
- Su gran dificultad.
- Si la concentración de enemigos es elevada, los gráficos pueden llegar a *flickear*.

TOTAL 90

Dicen que más vale tarde que nunca y, en este caso, la sabiduría popular no se equivoca. Pese al retraso temporal en traspasar nuestras fronteras, **CYBERNATOR** es un cartucho magnífico.



Ultraman es el enésimo ejemplo de la tendencia japonesa a trasladar al mundo de los videojuegos a los héroes que inundan su cinematografía. Este alienígena con traje de goma llega a España tras cuatro años de andadura por las consolas niponas; el tiempo le ha pasado factura.

ULTRAMAN

FASE 1 GUDIS



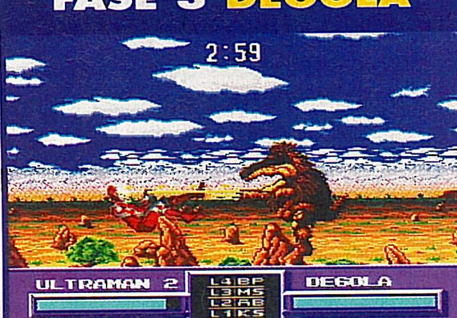
Desde que en 1954 Godzilla viera la luz en la famosa *Japón bajo el terror del monstruo*, las islas niponas han exportado al resto del planeta, con un éxito más que notable, la imagen del malvado y fiero monstruo de goma que, con sus más de 20 metros de altura, ponía en jaque a las principales metrópolis del planeta. Tras décadas de habitar los cines de barrio y las sesiones dobles, trascendió al medio televisivo con series como Bioman, Winspector o la que ahora nos ocupa: Ultraman.

El eje argumental de **ULTRAMAN** se centra en las aventuras y desventuras de un habitante de una lejana galaxia, cuya misión en la tierra es proteger a la población de los incesantes ataques de otras fuerzas

FASE 2 BOGUN



FASE 3 DEGOLA



FASE 4 BARRANGAS



LAS OPCIONES



Con este sencillo truco es posible acceder a una pantalla oculta de opciones donde, además de cambiar el nivel de dificultad, podréis practicar ante siete enemigos distintos y alcanzar el menú de músicas del juego. Para lograr estas ventajas, debes pulsar los botones SELECT y START en la pantalla de presentación.

UN HEROE GALACTICO

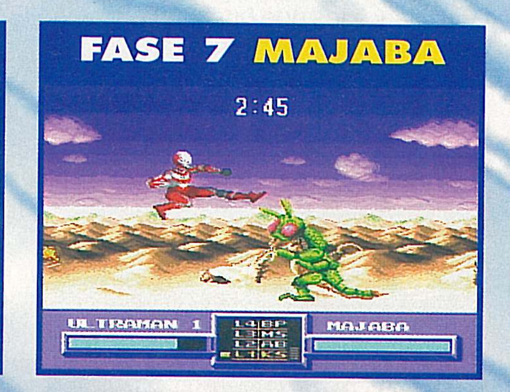
FASE 5 GUDIS II



alienígenas. Este argumento, utilizado hasta la saciedad, es una mera excusa para ofrecernos los temibles enfrentamientos entre el defensor del bien, Ultraman, y los gigantescos y asquerosos invasores del espacio. Los años no perdonan a nadie y **ULTRAMAN** no hace más que confirmarlo. Puede que cuando el juego vio la luz, allá por el año 91, fuera la última maravilla para ***Super Nintendo***, pero a estas alturas, y con STREET FIGHTER 2 a las espaldas, el cartucho de **Bandai** se ha quedado en una mera curiosidad. Técnicamente no es malo. Sus gráficos son correctos y ambientan la acción como si de una

FASE 6 ZEBOKON

FASE 7 MAJABA



FASE 8 KODALAR



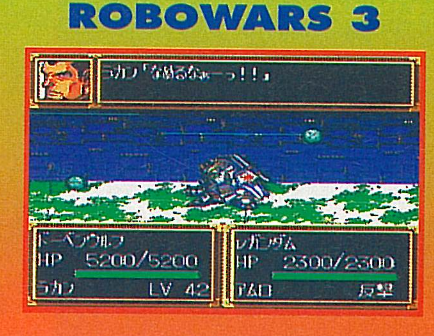
VA DE ROBOTS

ULTRASEVEN



El género de los robots es de los más extendidos en Japón. Existe un vastísimo catálogo de juegos de ***Super Nintendo*** basados en ULTRAMAN, la saga GUNDAM o incluso el añorado MAZINGER Z, que sólo esperan una oportunidad para saltar al mercado occidental.

ROBOWARS 3



SD BATTLE SOCCER





ULTRAMAN





FASE 9 KILAZEE



película de serie B se tratara. Esto se hace también extensible al aspecto sonoro, repleto de musicas y voces extraídas de la serie original. Pero tropieza en la poca variedad de golpes del protagonista, además de no permitir la opción de dos jugadores. **ULTRAMAN** no aporta nada nuevo a un género tan saturado como es el de los juegos de lucha, pero gustará a los seguidores de la serie, los fans de Godzilla y a los que busquen algo distinto para pasar el rato.

NEMESIS





LA FUERZA DEL RAYO

Además de las patadas y golpes especiales del protagonista, típicos en este tipo de juegos, Ultraman dispone, merced a su traje especial, de cuatro tipos distintos de poderosos rayos catódicos, clasificados de menor a mayor potencia destructiva. Estos rayos son activados mediante una batería térmica, que va aumentando su potencia conforme transcurre el combate. De todos ellos, el más útil e importante es el de cuarto rango, ya que es el único capaz de acabar con el contrario cuando su barra de energía está agotada y aparece la palabra FINISH.







BANDAI
(BANDAI)
MEGAS: 4
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 9
CONTINUACIONES: 2
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	78
MUSICA	74
SONIDO FX	75
JUGABILIDAD	79

- Mantiene la simpática cutrería de la serie de TV.
- Los zooms.
- Es de los *beat'em up* más originales.
- El colorido de algunas fases.
- En el modo Easy el juego se acaba en la primera partida.
- Se echa en falta un segundo jugador.

TOTAL 79

Aunque no es un mal juego, **ULTRAMAN** ha sufrido en sus carnes el paso del tiempo. A pesar de ello, tiene detalles realmente buenos. Recomendable para los seguidores de la serie y los que deseen un arcade sin complicaciones.


SOMOS
INVENCIBLES!
CON
GAME GENIE
Empezarás en el nivel que desees.
Serás el más veloz
Poseerás magias interminables
Saltarás más alto
Tendrás vidas infinitas
Pegarás mas fuerte
Podrás cambiar las reglas
Elegirás tu escudo protector
Podrás trasladarte de mundo o de fase
Obtendrás munición extra
Conseguirás Mega poderes. Y muchas cosas más.
El NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS
GAME GENIE
16-BIT
GAME GENIE
GAME GENIE
en tu Mega Drive
en tu Game Boy
en tu Nes
Famosa
Nintendo, Nes, Game Boy, y Sega Mega Drive, son marcas registradas por NINTENDO y SEGA. Todos los personajes que aparecen son marcas registradas por derechos de autor de NINTENDO OF AMERICA INC. y SEGA. Game Genie no está refrendado , ni distribuido por Nintendo of America Inc., ni Sega.



MAS DURO QUE UNA ROCA

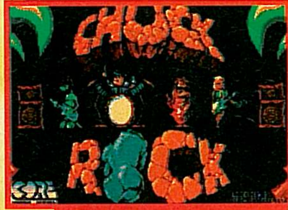
CHUCK ROCK

TRANSPAJARO



Si Chuck ofrece a su amigo un barrigazo, este le cogerá de la cabeza y transportará hasta lugares en apariencia inaccesibles.





GRAFICOS	84
MUSICA	81
SONIDO FX	90
JUGABILIDAD	83



TOTAL

82

La versión *SNES* de este clásico de Core Design promete muchas horas de diversión con buenos gráficos. Las músicas y efectos sonoros han sido mejorados.





Desde que en 1990 **Core Design** lanzó al mercado **CHUCK ROCK** para ***Commodore Amiga***, pocos juegos han conseguido tal cantidad de laureles y versiones sin necesidad de una licencia cinematográfica o proceder de una máquina recreativa.

Si seguimos su evolución cronológica, vemos que la esencia de **CHUCK ROCK** se ha mantenido intacta desde su nacimiento. Su acción de plataformas, sólo superada por las buenas ideas proporcionadas por la experiencia, mantiene el cartucho en lo más alto con todo merecimiento.

La clave del éxito de este juego que, dicho sea de paso, no supone ninguna revolución, viene indudablemente determinada por dos factores: su enorme grado de entretenimiento y su prodigiosa realización. Estos ingredientes no deben ser olvidados, ni magnificados, en comparación con otros aspectos.

El argumento del juego es ya conocido por todos: un cavernícola, aún más salvaje que Chuck, ha raptado a la costilla del protagonista, escondiéndola lejos de su alcance. Por cierto, recordad la increíble *intro* de ***Amiga*** y ***Mega CD***, donde esta historia es narrada de forma muy original.

La versión para ***Super Nintendo*** presenta un gran avance respecto a las anteriores: el sonido. La nitidez de

THE LAW OF THE JUNGLE

FASE 1





GET OUT OF THE VULCANO

FASE 2







La cosas bien hechas nunca pasan de moda. Esta versión de CHUCK ROCK no hace más que confirmarlo.

NO PASA NADA



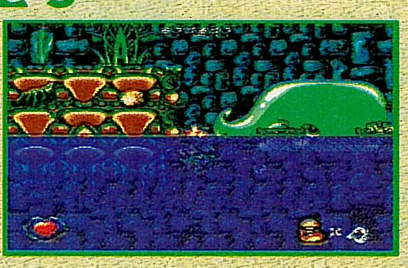
A diferencia de lo que ocurría en la versión de *Amiga*, este dinosaurio no lanzará ningún tipo de excremento asesino.



IN THE SOUP

FASE 3

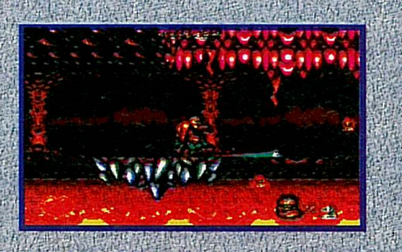


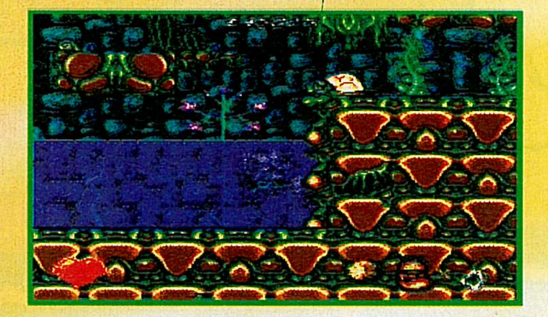


SERPIENTE

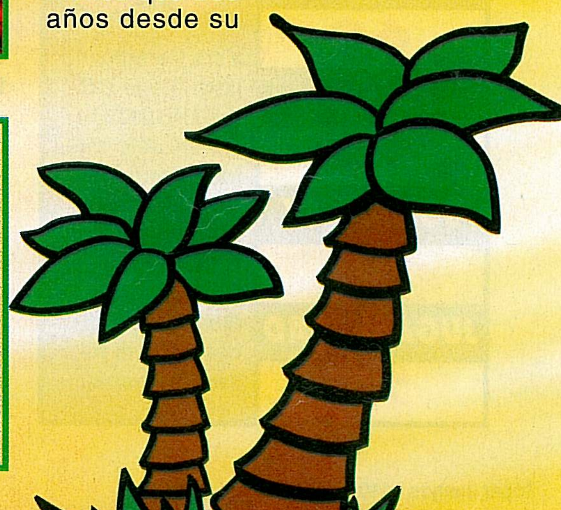


Para atravesar los precipicios tenéis que golpear a la serpiente. Una vez que el reptil esté extendido, la cosa es fácil.





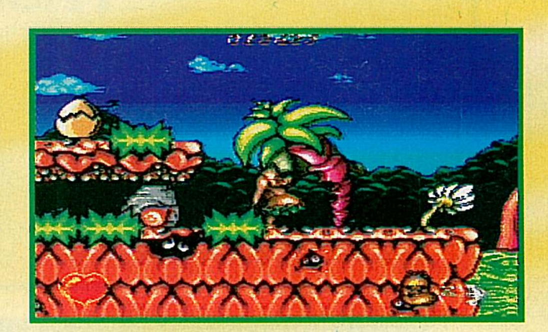
todas la melodías, incluida la de la pantalla de presentación, ha subido muchos enteros.
El scroll paralax mantiene una gran sensación de profundidad. Además, están todas las criaturas diseñadas por sus programadores originales y se mantienen intactos los paisajes prehistóricos.
CHUCK ROCK sigue siendo el clásico que, unánimemente, elogiaron tanto la crítica como los jugadores de todo el mundo. Ya han pasado nada menos que tres años desde su





primera incursión en un soporte informático. Si no habéis tenido la oportunidad de descubrirle antes, no debéis dejar pasar la oportunidad de disfrutar de una de los juegos más aclamados de los últimos tiempos. Si ya le conocéis, la calidad de esta nueva versión no va a defraudaros.

J.L. SKYWALKER



ENEMIGOS FINAL DE FASE



Ya son famosos los enemigos fin de nivel de CHUCK ROCK. Desde los *pixels* de *Amiga* hasta los de *Mega Drive*, *Mega CD* o *Super Nintendo*, la simpatía y locura de sus gráficos se han mantenido. Además, con un poco de inteligencia, son relativamente accesibles.

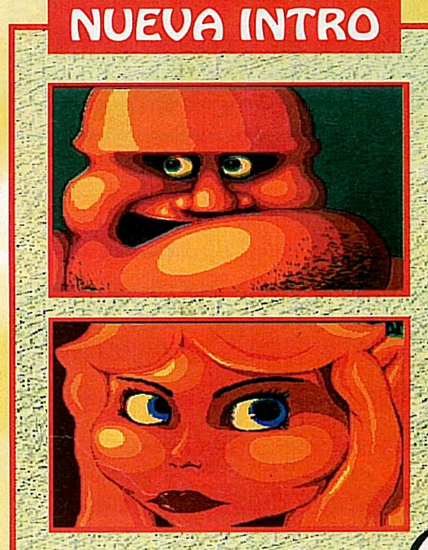


VERSION MEGA CD

NUEVO MAPA



NUEVA INTRO





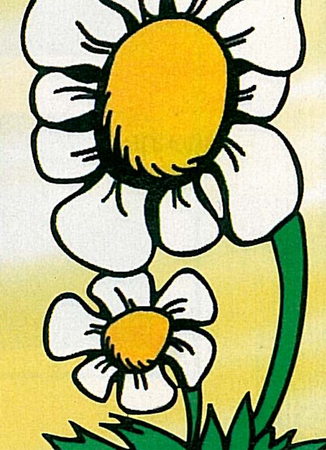
TOTAL 68

GRAFICOS	68
MUSICA	72
SONIDO FX	84
JUGABILIDAD	70

Esta versión para *Mega CD* de CHUCK ROCK sólo mejora el número de fases y un pequeño mapa (al estilo de GHOULS'N GHOSTS) indicador de la fase. Una pena.

Esta versión para ***Mega CD*** del éxito de **Core** vuelve a replantear el dilema de si se deben versionar cartuchos clásicos, aderezándolos únicamente con músicas y secuencias animadas. **CHUCK ROCK** se salva por la inclusión de varias fases más respecto del original, aunque nos tememos que se han limitado a reducir el tamaño de las originales, partiéndolas y ofreciendo, aparentemente, un mayor número. Merece ser jugado por su calidad, pero no es necesario comprarse un ***Mega CD*** para disfrutar de este cartucho. La *intro* animada, sacada de ***Amiga***, no justifica su paso al ***Mega CD.*** Divertido y basta.





TAZ-MANIA

UN DIABLILLO

El diablo de TAZ-MANIA ha vuelto a las andadas en sus queridas tierras neozelandesas. De nuevo, los kiwis, unos pájaros tradicionales de aquellos parajes, se han convertido en las víctimas de este rápido personaje. Este cartucho, dotado de unos extraordinarios gráficos y un sonido espectacular, promete alcanzar la cumbre del éxito.

PTERANODONTE

Taz nunca ha sido el protagonista de una serie propia de dibujos animados dentro del ámbito de los Loney Toons. Sin embargo, su fama, ganada a pulso, procede de sus innumerables colaboraciones como invitado en abundantes capítulos. Sin duda, recordaréis sus meteóricas persecuciones contra Bugs Bunny, el pato Lucas, Elmer o Porky, por citar algunos nombres de sus damnificados. Y es que Taz recuerda al caballo de Atila, ya que por donde pasa no vuelve a crecer la hierba. Es un diablillo arrasador.



Las animaciones del diablillo Taz y los decorados de fondo son excelentes, así como los scrolles.

En la versión para ***Mega Drive***, un fantástico juego de plataformas, Taz se caracterizaba por sus grandes brincos. Sin embargo, en esta entrega para ***Super Nintendo*** ha decidido sentar un poco la cabeza y variar sus procedimientos de captura. El motivo es evidente: los kiwis, dada su pereza y su ineptitud para el vuelo, han desarrollado unas poderosas patas, convirtiéndose en infatigables corredores capaces de cansar al mismísimo Carl Lewis, el hijo del viento.









TOTAL

GRAFICOS	84
MUSICA	80
SONIDO FX	85
JUGABILIDAD	78

80

Sunsoft ha conseguido la licencia para trabajar con los dibujos animados de la Warner Bros. Un gran filón del que TAZ-MANIA es buena muestra.

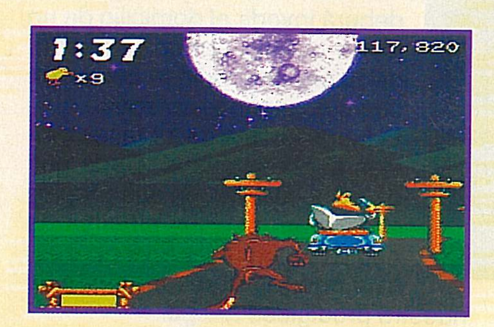
GLOTON

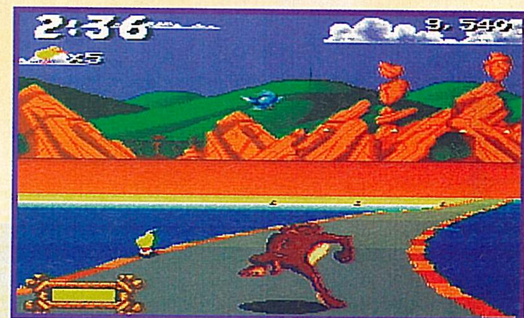


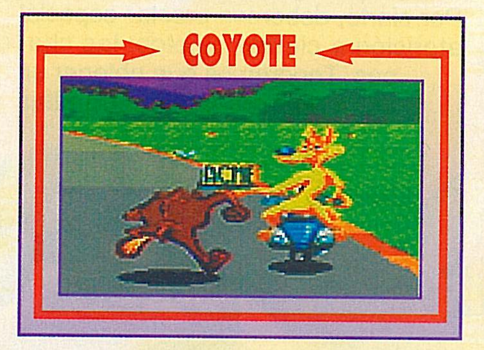
Por tanto, si Taz desea su alimento favorito, deberá ser más veloz que sus habituales presas. Para superar cada fase, este diablillo glotón tiene que atrapar a una cierta cantidad de estos curiosos pájaros, que pueden ser azules o rojos. El consumo de los primeros provoca un aumento de los puntos y la degustación de los segundos supone una ampliación del tiempo. La elección está en tu mano. Las correrías de Taz por las carreteras no son sencillas, ya que debe evitar vehículos, baches y cruces.

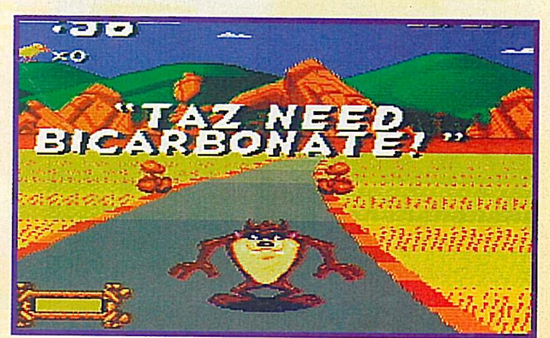
Un *ítem* en forma de carne, contenida en las cajas de ACME, permite al protagonista aumentar la energía de su infernal remolino, aunque algunos de estos envases pueden contener bombas. Por lo tanto, ten cuidado si no quieres explotar. Ya sabes que la grasa no es buena para nada.

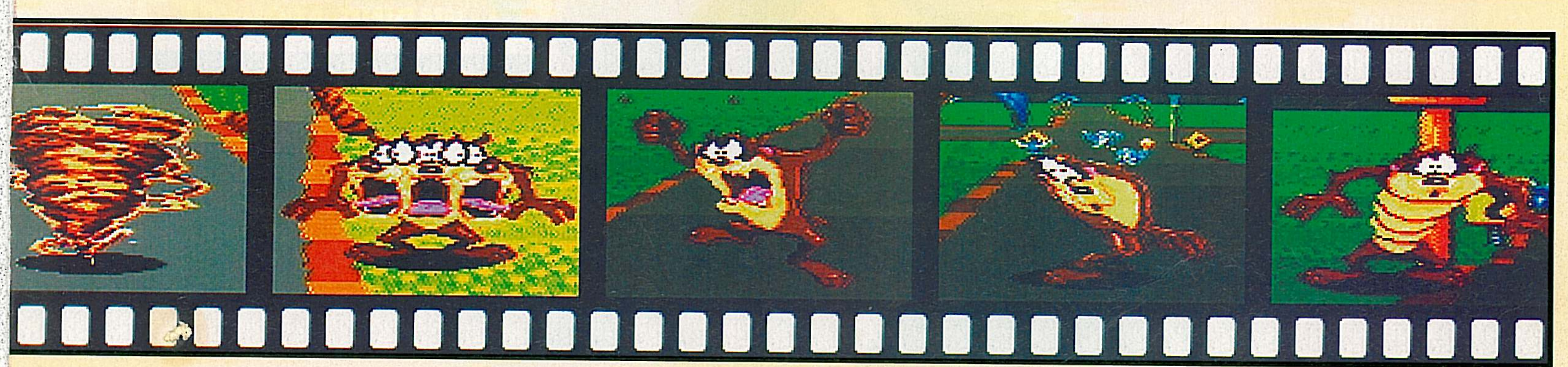
Los gráficos son excelentes, mereciendo especial atención las animaciones de Taz y los decorados de fondo, que cuentan con diferentes y prodigiosos scrolles.La música es buena y toda la acción está aderezada con una velocidad de vértigo. Los principales efectos sonoros son los gritos de enfado del protagonista y sus opíparas comidas de kiwis que Taz engulle sin parar. El único defecto del juego es, que transcurridas algunas fases, puede ser bastante repetitivo y cansino.













COOL SPOT



¿Es una chapa? ¿Es un punto rojo? No, es Cool Spot, el logotipo de la marca de refrescos 7-Up, el punto más fresco y desenfadado que pulula por las consolas de medio mundo. Mucho han tenido que esperar los usuarios de Super Nintendo para disfrutar con esta magnífica creación de Virgin, pero ya sabéis que la paciencia siempre se premia.

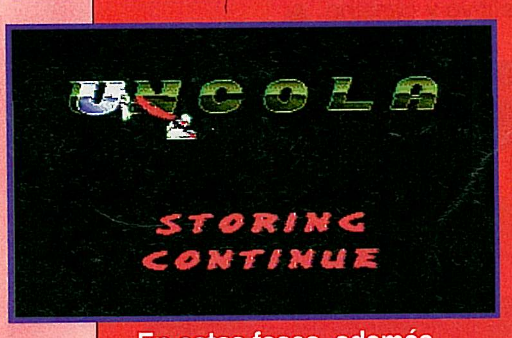
Como en anteriores versiones, la mascota más marchosa de todos los tiempos ha tenido que abandonar su refugio playero para adentrarse en el gigantesco mundo de los humanos. Nuestro protagonista deberá invadir el domicilio de un joven que ha tenido la osadía de hacer una valiosa colección con sus queridos colegas.

El juego consta de 11 fases previas al objetivo final. Cada una de ellas cuenta con sus propios enemigos, no muy difíciles de esquivar, que podremos destruir con los rayos mágicos de nuestro prodigioso amigo.

Por cierto, debemos prestar especial atención a ciertos objetos: las chapas. Tendremos que obtener un número mínimo de ellas

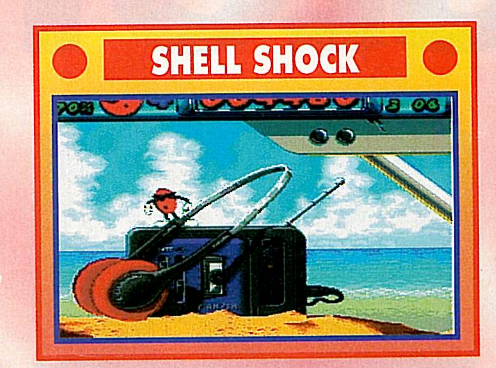
FASES DE BONUS

Para que Spot acceda a las fases de bonus debes recoger, al menos 75 fichas.

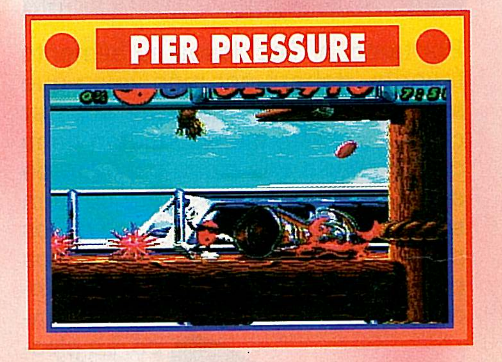


En estas fases, además de incrementar tus puntos, tendrás que conseguir las letras de la palabra UNCOLA; cada una de ellas, te reportará una continuación.

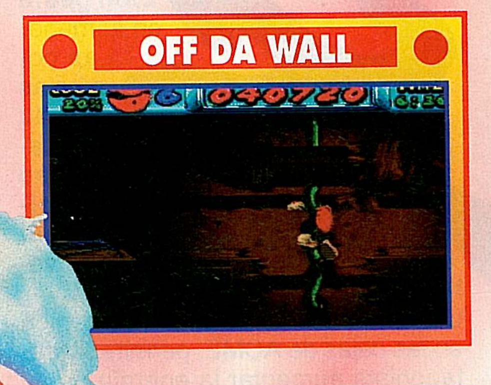
SHELL SHOCK



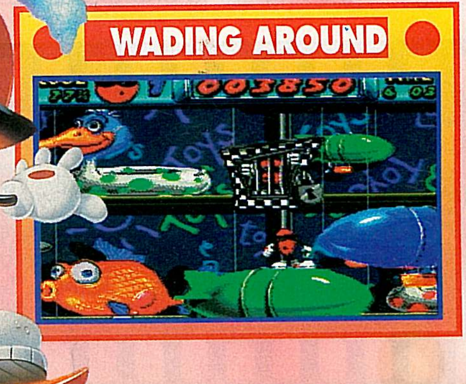
PIER PRESSURE

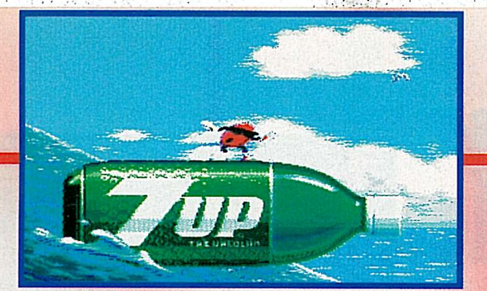


OFF DA WALL

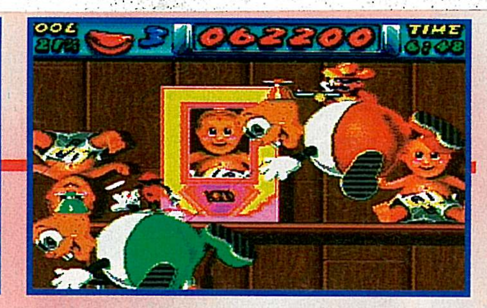


WADING AROUND







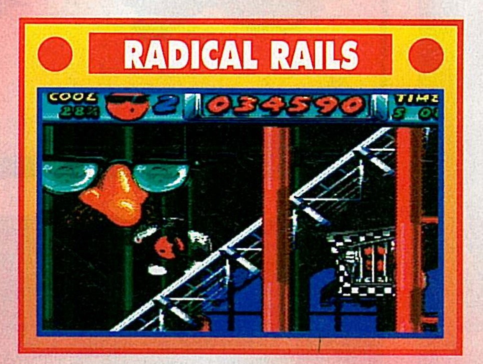


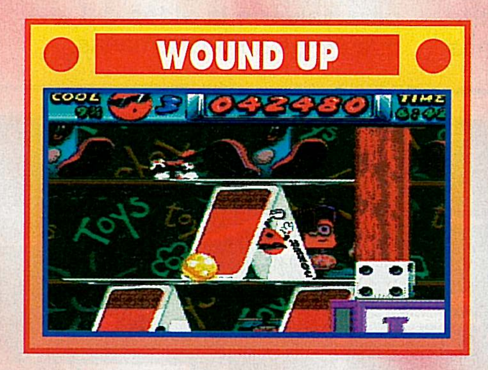
ADO A LO MODERNO

para superar cada fase. La chapa de 7-Up otorga siete fichas automáticamente, el reloj nos concede más tiempo y la bandera te permite comenzar desde el mismo lugar en el que perdiste una vida. Por último, también pueden obtenerse vidas extra al final de cada fase dependiendo de las chapas recogidas y del tiempo empleado en el rescate.

Los gráficos del juego son buenos y



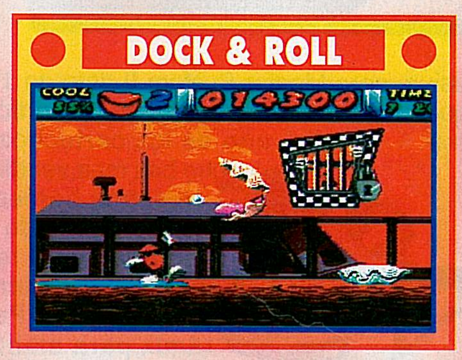


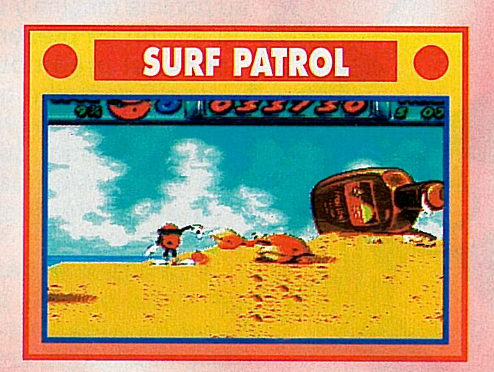














muy coloristas, ya que explotan al máximo la paleta gráfica de la ***SNES***, destacando especialmente los degradados. Sin embargo, el cartucho resalta fundamentalmente por los movimientos del personaje, que ha sido animado hasta en el más mínimo detalle. Tras la excelente versión para ***Mega Drive***, este cartucho incorpora nuevos elementos realmente impresionantes como: los *walkman* añadidos en la fase playera o las considerables mejoras de sonido y gráficos. Una versión estupenda con grandes dosis de humor. Todo un acierto de **Virgin**, que os sorprenderá por sus agradables características y por sus originales y variadas fases.

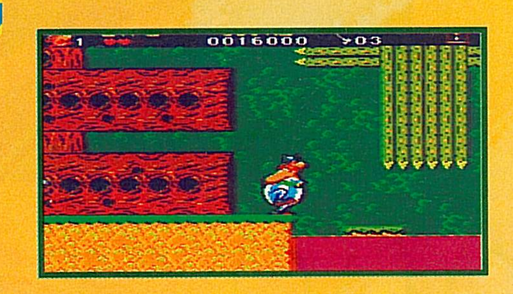
ANTONIO GREPPI

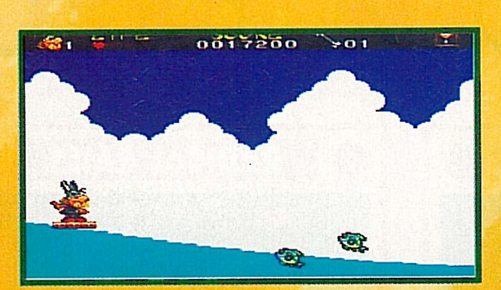


Astérix AND THE SECRET MISSION

SEGA (Sega)
JUGADORES: 1
FASES: 6
PASSWORDS: NO | GRABAR PARTIDA: NO

2 Mb







¡AVE, ABRARACURCIX!





Astérix el galo bebe con ansiedad las últimas gotas de la poción mágica elaborada por el druida Panorámix (ya sabéis que Obélix no puede tomarla porque se cayó en la marmita de pequeño y su efecto es continuo). Ambos parten en busca de unas hierbas medicinales para salvar a la aldea del ataque de las hordas romanas.

Los franceses Albert Uderzo (dibujante) y René Goscinny (guionista) no sabían la que se les venía encima cuando crearon a este par de simpáticos personajes cuyas aventuras han conseguido dar la vuelta al mundo. Desconocemos si la clave del éxito reside en la pareja tan discordante que forman o en la mezcla de relato histórico y fantasía.
Su aparición para Master System II data de 1991 e, inmediatamente, se convirtió en uno de los cartuchos de ocho bits más vendidos. Nuestros héroes se han presentado voluntarios para recoger los ingredientes que le faltan a Panorámix para elaborar su pócima mágica y esta acción se presenta como el preámbulo de un cartucho que destaca por su rico cromatismo. Color y diversión para un videojuego con estrella. La acción se desarrolla en una pequeña aldea de la Galia, medio siglo antes



Astérix y Obélix tienen que recoger una hierbas necesarias para elaborar la pócima mágica.

VAYA VIDA

En la fase del hielo hay que agudizar la intuición para detectar las salidas del laberinto. Los pasadizos esconden multitud de valiosos *ítems,* con los que podrás incrementar tu marcador de vidas.



UNA PAREJA INSOLITA



ASTERIX

Astérix es pequeño de talla, pero muy ingenioso. Junto con Obélix forman la pareja ideal, pues él se encarga de aportar la inteligencia a todas las misiones. Tiene mayor facilidad de movimientos y sortea ágilmente las plataformas.

OBELIX

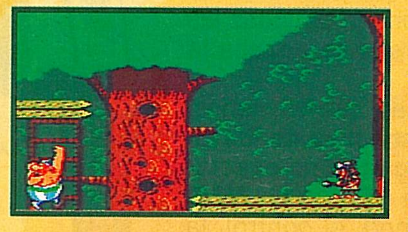
Es lento de pensamientos y de actos, pero su fuerza le otorga un poder indiscutible. Gracias a su fortaleza, podrá destrozar fácilmente bloques de piedra y lanzar gigantescos menhires contra sus adversarios.





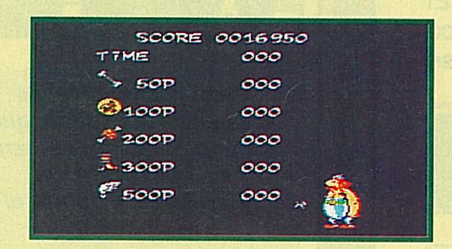


de Cristo. La pócima del druida Panorámix, que dota a todos los habitantes de una fuerza insuperable, se ha agotado y hay que buscar las plantas para volver a fabricarla, antes que el César envíe a todo su séquito para impedirlo. Astérix y Obélix se ofrecen voluntarios para recopilar estas hierbas medicinales, y parten por caminos diferentes, circunstancia que aporta una doble posibilidad al juego. Los gráficos recrean seis escenarios diferentes, destacando por su cromatismo, ya que el efecto de scroll apenas se aprecia. Tampoco hay que restarle mérito a la labor realizada para plasmar los movimientos más peculiares de ambos personajes, pese a que algunos de ellos han quedado algo ralentizados. Por último, cabe señalar una banda sonora que suena a ritmo de clavicordio para introducirnos más en el ambiente de aquella época.

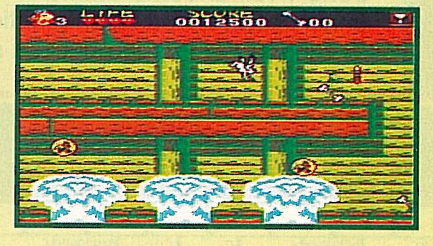




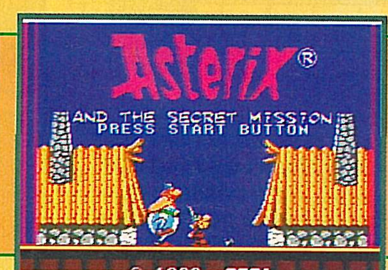
CUATRO POR CUATRO



Existen dos pantallas ocultas de bonus. A ellas sólo se puede acceder si el número de huesos recopilados por la pareja de protagonistas es múltiplo de cuatro.



Idéfix, el perrito de Obélix, será el protagonista de esta parte del juego, en la que el tiempo limitado añade un toque de tensión a la aventura.



POR TUTATIS

Esta aventura es un arcade variado que sigue la última tendencia de **Sega** para ocho bits. Las plataformas se constituyen como el elemento de mayor dificultad.



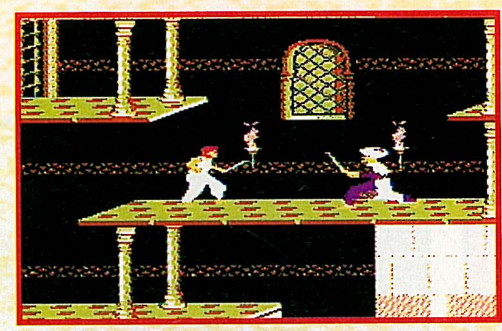


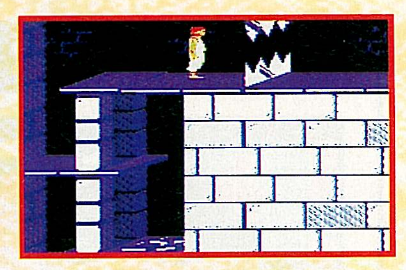
- MINDSCAPE (Broderbund)
- JUGADORES: 1
- FASES: 12
- PASSWORDS: SI
- GRABAR PARTIDA: NO

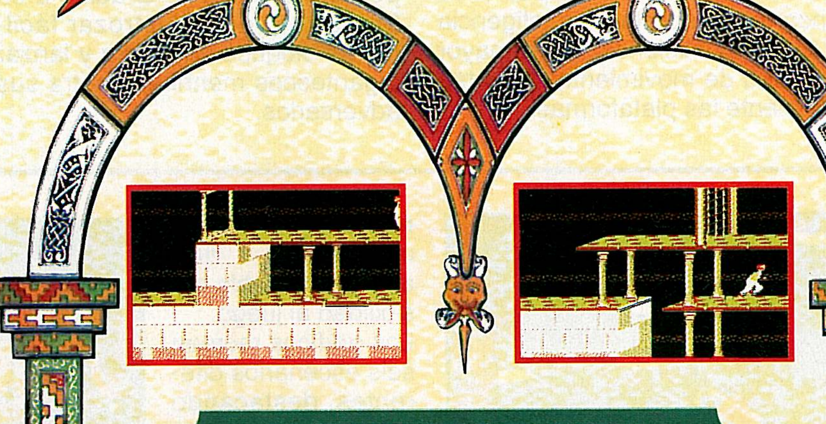
2 Mb

NES

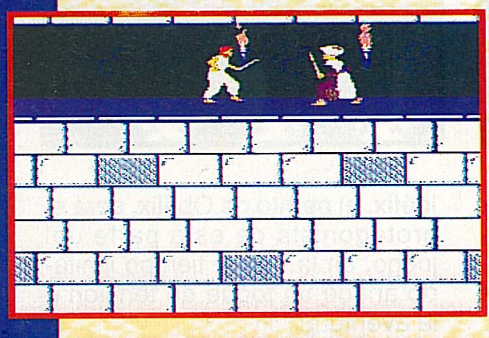
PRINCE of PERSIA

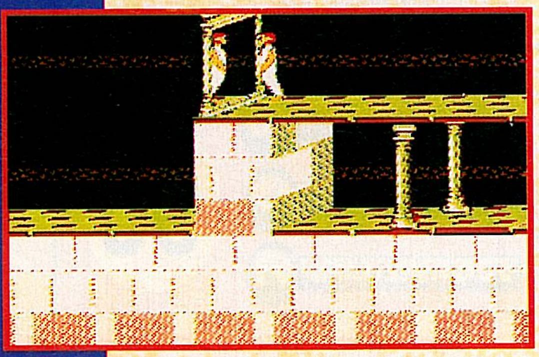






Són pocos los juegos para ***NES*** que alcanzan las cotas de calidad de este cartucho. No es extraño, ya que la versión inicial para PC, origen de todas las demás conversiones, rozaba la perfección.
Este cartucho es, cuanto menos, brillante. La estructura de los niveles y el mapeado es exactamente igualen PC que en ***NES***. Del mismo modo, el control, la animación y los efectos son idénticos. Para los que no conozcan el clásico, la historia narra como el gran Visir Jaffar usurpa el poder en la antigua Persia. Su plan es casarse con la heredera del trono y reinar como un tirano. El único obstáculo es un enigmático extranjero del que la princesa se





LA UTILIDAD DEL ACERO

En el primer nivel se encuentra la espada, que será imprescindible para luchar contra los guardianes y contra el visir Jaffar.

Lucha contra los esbirros:
- ***Aprieta el boton B para provocarles.***
- ***Pulsa dos veces el botón A para asestarles unas certeras estocadas.***

MUERTE EN EL CALABOZO



Nuestro príncipe puede sucumbir en las mazmorras empalado o atravesado por los pinchos. Para pasar sobre ellos, atraviésalos dando 'pasitos'.

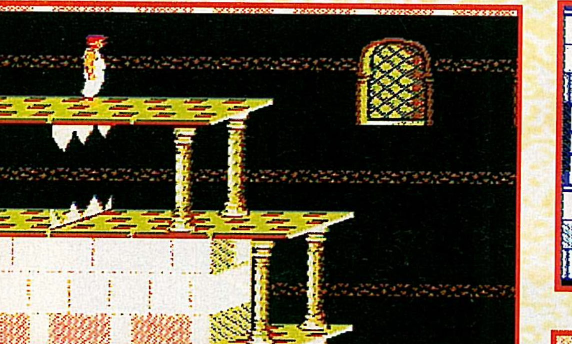
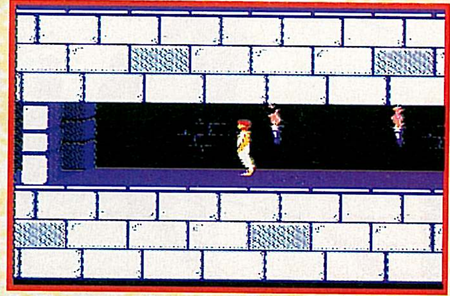
Los guardianes del Visir son diestros espadachines. Unos cuantos descuidos (uno por triángulo de energía) acabarán con la vida de nuestro héroe.



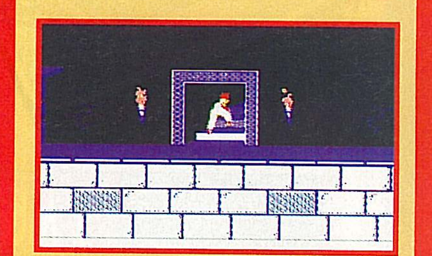
ha enamorado. Nuestro papel será ocupar el lugar de este peculiar personaje, que está encerrado en las mazmorras de palacio, en su huida hacia la libertad y la princesa. Para lograr su objetivo, deberá salir de los calabozos, atravesar los laberintos de palacio, trepar hacia donde se encuentra la princesa y, finalmente, derrotar al gran Visir.

PRINCE OF PERSIA es un juego original, diferente y, en algún caso, atrevido. Mientras que en los arcades convencionales hay enemigos por doquier, los guardianes del Visir se hallan sólo en selectas y escogidas pantallas. Nuestro príncipe tiene una labor de investigación en cada escenario. Se trata de recorrer los diferentes niveles y buscar habitaciones ocultas y caminos alternativos. Tal vez en alguna estancia se encuentre la anhelada poción que nos falta o la salida hacia el próximo nivel. El mapa de **PRINCE OF PERSIA** se compone de doce niveles diferentes, desde las mazmorras del calabozo hasta las habitaciones del palacio del gran Visir. Los gráficos del programa son sobrios, sin grandes florituras, destacando la perfecta y cinematográfica animación del personaje principal.

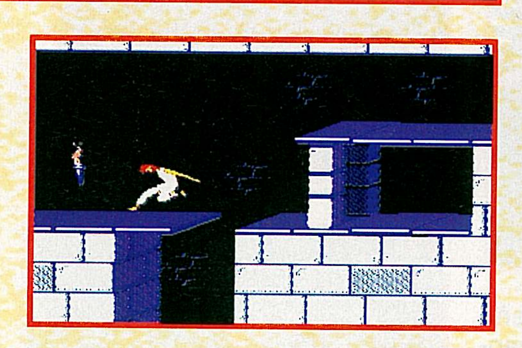
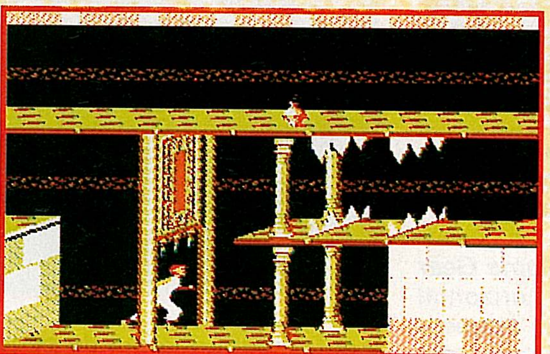
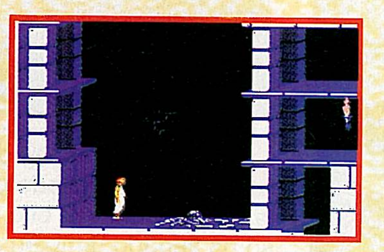
Es difícil enmarcar un juego como este en alguna categoría, aunque resulta sencillo hablar de él. De cualquier forma, no cabe duda que el tiempo pasa más rápido con un buen programa, como este brillante **PRINCE OF PERSIA**, en la consola.

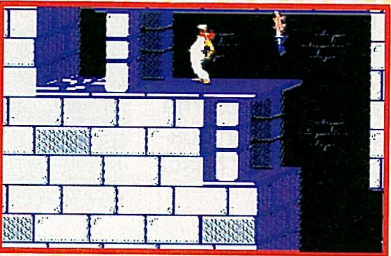
LA ANSIADA SALIDA



Tras pasar por inumerables peripecias, llega el momento de pasar al siguiente escenario. Unas escaleras nos acercan un poco más hacia la princesa. ¿Qué le deparará el futuro al príncipe?

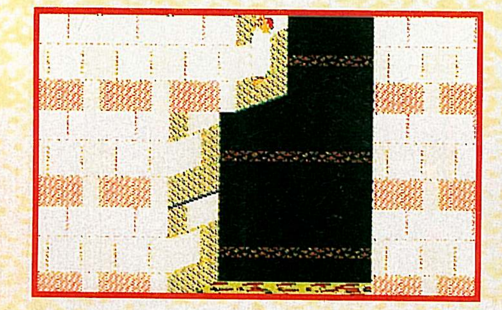
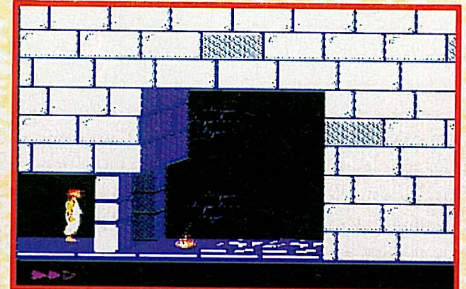
El plan de Jaffar es casarse con la princesa y gobernar como un tirano. Tienes que evitarlo.



PASSWORDS

Estos son los passwords de algunos niveles:

NIVEL 2: 95493343
NIVEL 3: 98677131
NIVEL 4: 13029313
NIVEL 5: 21112011



LO MEJOR EN NES

Uno de los mejores juegos para NES de un tiempo a esta parte. Una aventura con partes de arcade recomendada para todos los públicos.




GRAFICOS	82
SONIDO	78
JUGABILIDAD	86

85

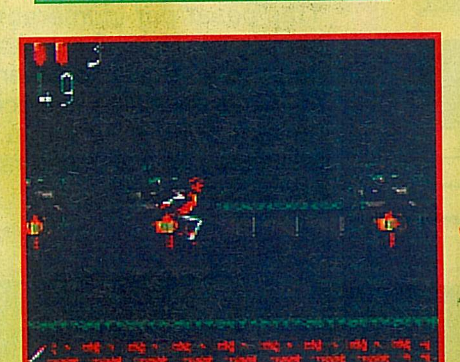


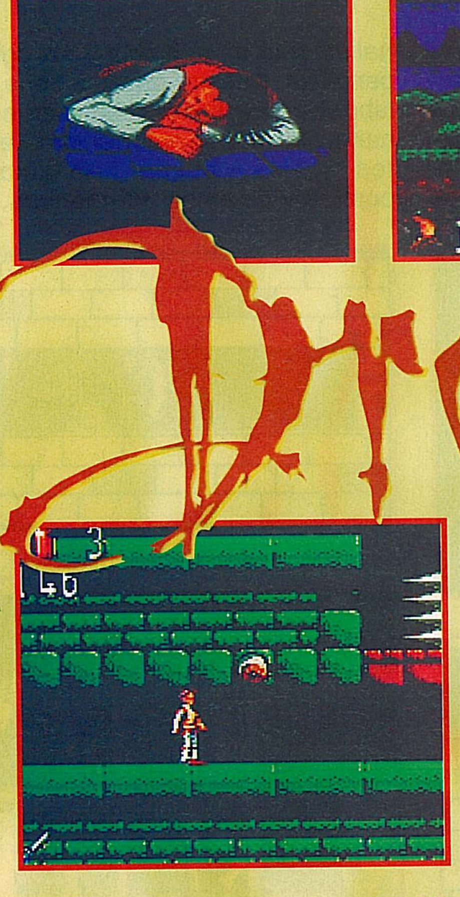


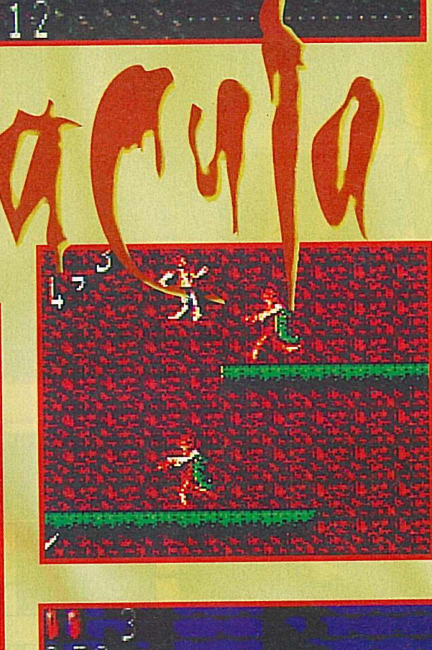
- PSYGNOSIS (Probe)
- JUGADORES: 1
- FASES: 7
- PASSWORDS: NO
- GRABAR PARTIDA: NO

2 Mb

Dracula



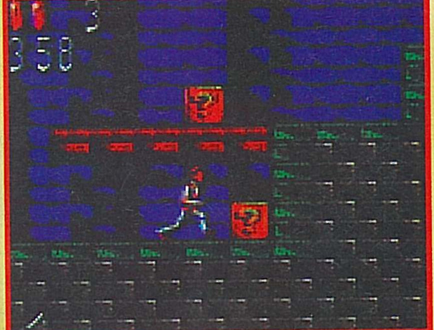




El mito del vampiro de Transilvania fue resucitado por la película de Coppola y el eco de su regreso ha llegado también a las consolas. El resultado en la ***Game Gear*** es un arcade de scroll horizontal con buenos gráficos y un estupendo sonido. La factoría **Probe** no defrauda y mantiene el elevado listón de calidad que caracteriza a todos sus productos.

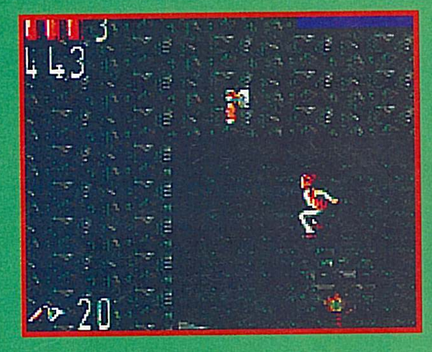
El cartucho incluye voces digitalizadas realmente tétricas para ambientar las fases más sombrías. Durante el desarrollo del juego, el monitor se oscurece con frecuencia y el Conde, en forma de pequeño murciélago rojo, sobrevuela la pantalla para recordarnos que aún estamos en sus dominios.

Como aspecto negativo, es necesario reseñar que la acción nocturna oscurece todos los objetos y, en ocasiones, resulta complicado ver hasta los obstáculos.

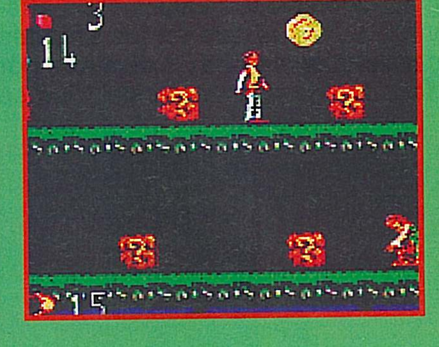




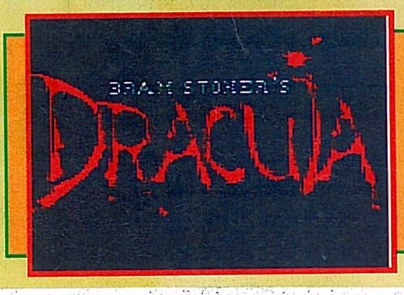
El corazón grande: repone toda la energía perdida con anterioridad.



El hacha: un arma mucho más efectiva y de mayor alcance que el puñal.



La moneda de oro de Transilvania: sirve para aumentar la puntuación en 1.000 puntos.



CORRECTO

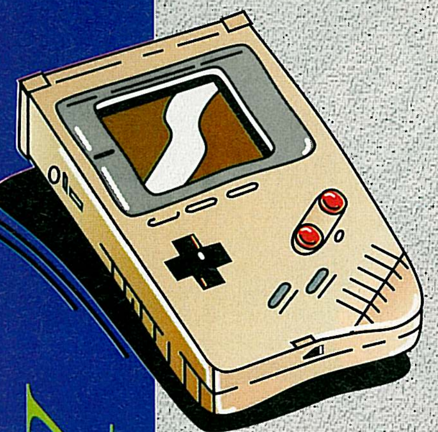
DRACULA es un juego bien realizado, pero basado en una idea bastante conocida. Los que se decidan por él ya saben lo que se van a encontrar.



78



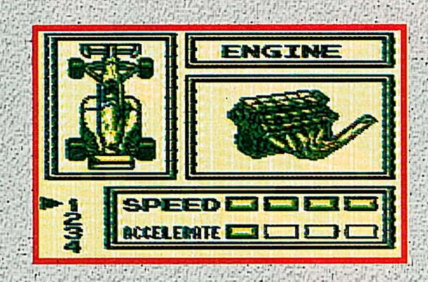
2 Diskettes
con programas completos en cada número
DISKETTE 1: WORDSTAR 6 (II).
Las mejores utilidades para el procesador de textos WordStar (Se regaló el pasado mes).
DISKETTE 2: JAIALAI DEMO CHESSHOUSERS. Un entretenido videojuego de pelota vasca.
¡Bit-amina para tu PC
super PC
Nº 8 - ENERO - 1994.
750. PTAS
REVISTA PARA LOS USUARIOS DE ORDENADORES PERSONALES
INFORMES
MONITORES Y CD ROM
CINEMANIA UN BILLETE DE SESION CONTINUA
ESPECIAL
SIMULADORES DE VUELO
WORD STAR 6 (II)
JAI ALAI DEMO CHESSHOUSERS
2 DISQUETES DE REGALO
CONVIERTA SU HOGAR EN UNA CASA INTELIGENTE
00008
8 420569 046008
CREMA

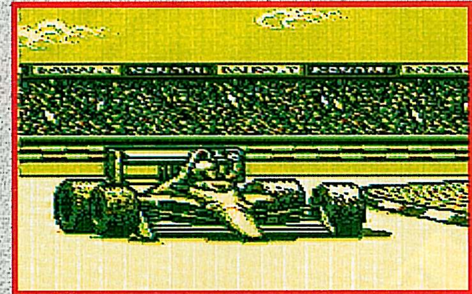


THE SPIRIT OF F-1

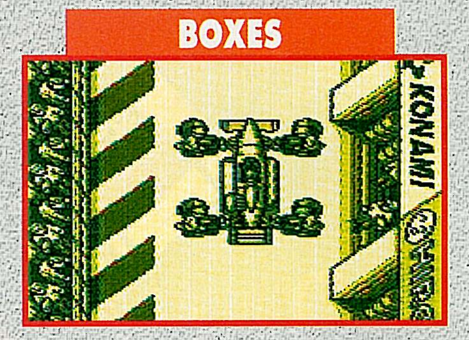
- KONAMI (Konami)
- JUGADORES: 1-4
- FASES: 16
- PASSWORDS: NO
- GRABAR PARTIDA: NO

1 Mb





BOXES



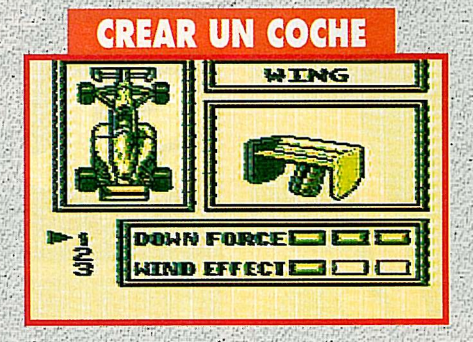
OPCIONES



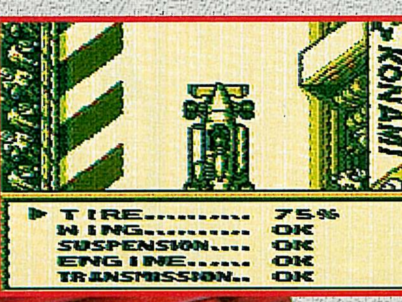
CIRCUITOS



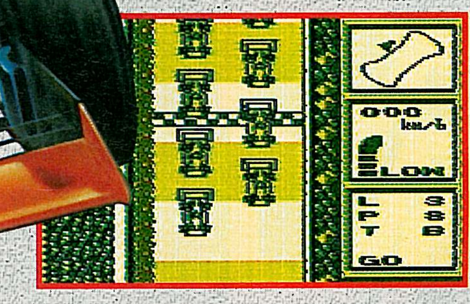
CREAR UN COCHE



Con F1 RACE se inició en la portátil de **Nintendo** una línea de cartuchos automovilísticos entre los que destacan FERRARI GRAND PRIX y NIGEL MANSELL. Ahora llega a la pantalla de la ***Game Boy*** **THE SPIRIT OF F1** que, a diferencia de sus antecesores, utiliza una perspectiva aérea para seguir con todo detalle el transcurso de las pruebas. Esta novedad, desarrollada por los japoneses, se está imponiendo en el mercado de este tipo de videojuegos.
THE SPIRIT OF F1 aporta una visión más real del circuito, destacando su fantástico sistema de dirección y scroll, así como sus tres niveles de velocidad. El desarrollo del juego no introduce innovaciones reseñables, aunque se mantienen las tradicionales opciones del Campeonato del Mundo: ocho pilotos y varias alternativas en las prestaciones de los vehículos.







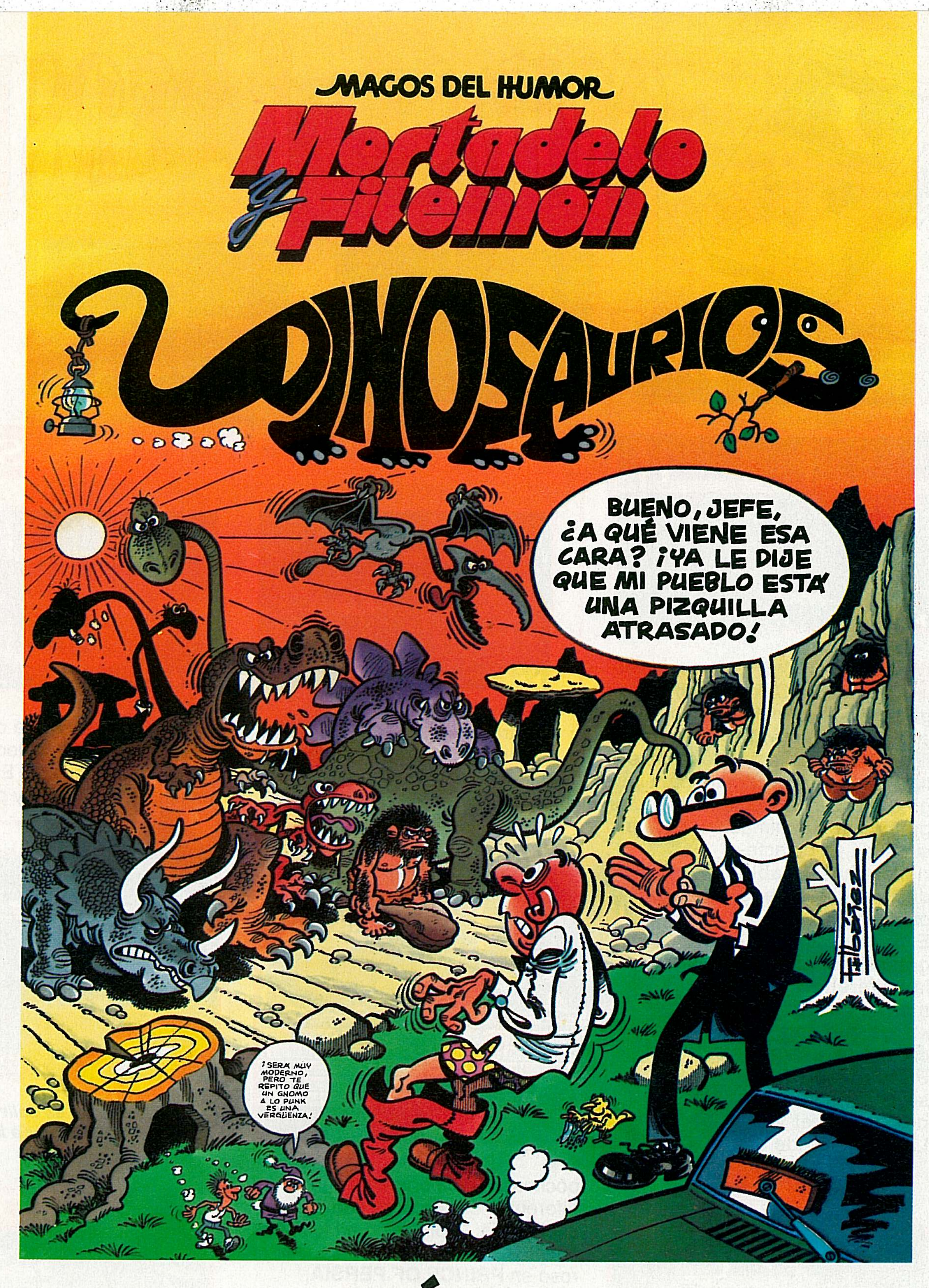


A VISTA DE PAJARO

Este cartucho constituye una nueva incursión en el mundo de la Fórmula 1, pero desde una perspectiva distinta que otorga al juego un aire de renovación.



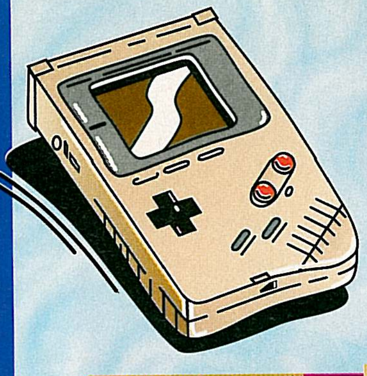
88



RÍETE CON LOS DINOSAURIOS QUE SPIELBERG NO CONSIGUIÓ

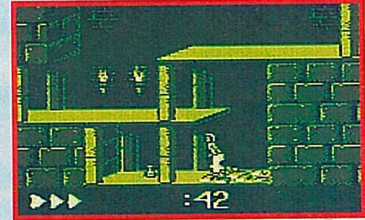
EDICIONES B
GRUPO ZETA

PRINCE of PERSIA



- MINDSCAPE (Broderbund)
- JUGADORES: 1
- FASES: 12
- PASSWORDS: SI
- GRABAR PARTIDA: NO

2 Mb

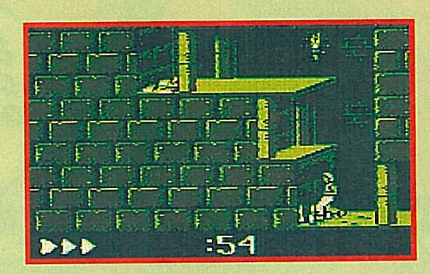


PRINCE OF PERSIA, en su versión para PC, fue el primer juego que incluyó animaciones rotoscópicas. Dicha técnica consiste en filmar los movimientos de un personaje real con una cámara para luego digitalizarlos y obtener los fotogramas de la animación. Esta es, sin duda, la característica más notable de este videojuego para ***Game Boy***.

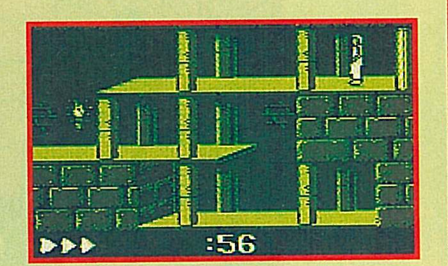
El objetivo del protagonista es salir de las diferentes mazmorras y calabozos en los que está encerrado para llegar al Palacio Real, donde se halla su amada, prisionera del Visir. La situación de las pócimas, la experimentación de los diferentes caminos en cada nivel y, sobre todo, la precisión en los movimientos, son las claves para salir airoso en **PRINCE OF PERSIA**.

Los creadores de **Broderbund** lo bordaron hace ya mucho tiempo, y esta conversión para ***Game Boy*** tiene también la calidad asegurada. **PRINCE OF PERSIA** es un gran juego que no puedes pasar por alto.

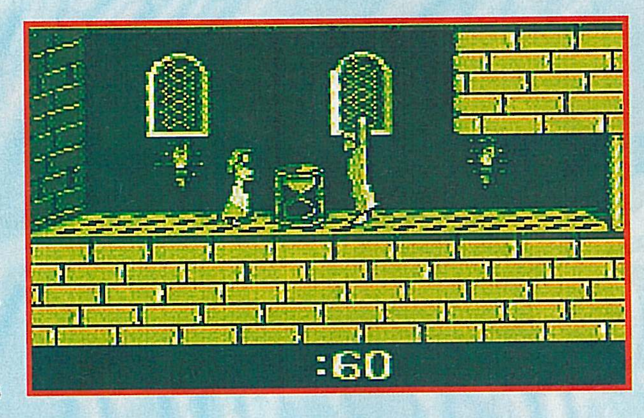
TRUCOS VARIADOS



■ Para atravesar zonas repletas de pinchos, pulsad el botón para dar *pasitos*. Atravesaréis los pinchos sin sufrir daño.



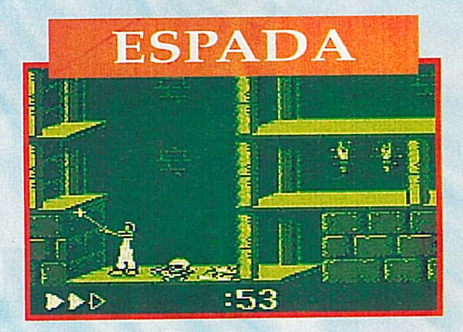
■ En la parte más alta de cada nivel, saltad hacia el techo aunque esté cerrado. Es fácil encontrar pasadizos y pócimas.



El objetivo es salir de las mazmorras y liberar a la princesa.

POCIMA

ESPADA



PURO JUEGO

PRINCE OF PERSIA es un clásico de calidad contrastada. Se trata de un juego diferente y original, con unos excelentes movimientos.




DISFRUTA DE ELLOS AHORA QUE ERES JOVEN
JURASSIC PARK
CALENDARIO 1994
UNICO OFICIALMENTE AUTORIZADO
¡ESPECIAL 16 MESES!
El libro de la película de
Steven Spielberg
JURASSIC PARK
el extraordinario viaje entre los gigantes del pasado
ADAPTACIÓN OFICIAL AL CÓMIC DE LA PELÍCULA DE STEVEN SPIELBERG
JURASSIC PARK
PARQUE JURASICO
EL CÓMIC
GRAN LIBRO PARA COLOREAR
JURASSIC PARK
GRAN LIBRO DE PASATIEMPOS
JURASSIC PARK
Basada en la novela de
MICHAEL CRICHTON
JURASSIC PARK
UNA NOVELA PARA JÓVENES
HORACERO
EDICIONES B
GRUPO ZETA
Busca esta marca en todos los productos oficiales de JURASSIC PARK™
¡Si no es JURASSIC PARK™ es que se ha extinguido!
Jurassic Park TM & © 1992 Universal City Studios Inc. & Amblin Entertainment Inc.

CARTUCHERA GAME BOY + TIP OFF
P.V.P. 8.350
SOCIOS 2.950

PAD PARA MEGADRIVE COMPETITION PRO
P.V.P. 3.600



SOCIOS 2.500





TELEMACH (PARA NINTENDO, SUPER NINTENDO Y MEGA DRIVE)
TELEMACH (PARA PC)
P.V.P. 7.600
SOCIOS 6.100





SOCIOS 6.290

ARCADE POWER STICK (seis botones)
P.V.P. 6.990

Joystick Programpad SUPER NES
P.V.P. 8.990



SOCIOS 7.990



SOCIOS 31.900

CONSOLA MEGA DRIVE + SONIC + STREET FIGHTER + 2 mandos y de regalo un mando con seis botones


TURRICAN NES
ELITE para NES
P.V.P. 16.350
SOCIOS 7.350
F-16 PARA AMIGA Y PC
P.V.P. 2.650
SOCIOS 1.750
GASTOS DE ENVIO 250 PTAS.
POP & soft
CLUB canadian LOS super juegos
OFERTAS SOLO VALIDAS PARA ENERO
GAME BOY
P.V.P. 8.990
SOCIOS 7.990
SOCIOS 13.900
GAME GEAR + COLUMNS
P.V.P. 15.900
SIN GASTOS DE ENVIO
canadian

MEGA CD



SPIDERMAN VS KINGPIN

arcade

¡VAYA TELA!

Wilson Fisk, más conocido por el sobrenombre de Kingpin, es uno de los hombres más ricos del país. Aprovechando su privilegiada situación, y con ayuda de los villanos más peligrosos de la ciudad, ha tendido una trampa a Spiderman. El malvado millonario ha difundido un falso rumor en torno a la figura del famoso superhéroe, acusándole de falsas atrocidades.

La historia de este CD se inicia cuando Peter Parker regresa a su domicilio tras una dura jornada de trabajo. Durante su estancia en el periódico Daily Bugle, una anciana fue atacada por un delincuente común. Un incidente sin importancia, ya que Spiderman, gracias a sus inmensos poderes, pudo resolver la situación sin problemas. Lamentablemente, este hecho sólo constituía un aperitivo para lo que le esperaba a nuestro amigo durante la noche.
Una vez en casa, Parker, en compañía de su esposa Mary Jane, observó con estupor las últimas noticias, que anunciaban a bombo y platillo una crítica situación. En una entrevista exclusiva, Wilson Fisk acusaba







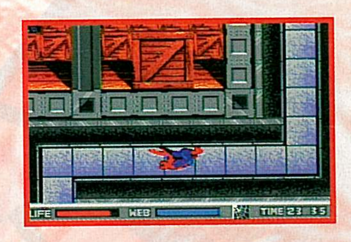
NOMBRE: desconocido.
PROFESION: desconocida.
SUPER-PODERES: utiliza un extraño aparato volador con las alas afiladas para decapitar a sus enemigos. También emplea una serie de calabazas explosivas como arma arrojadiza.

DR. OCTOPUS



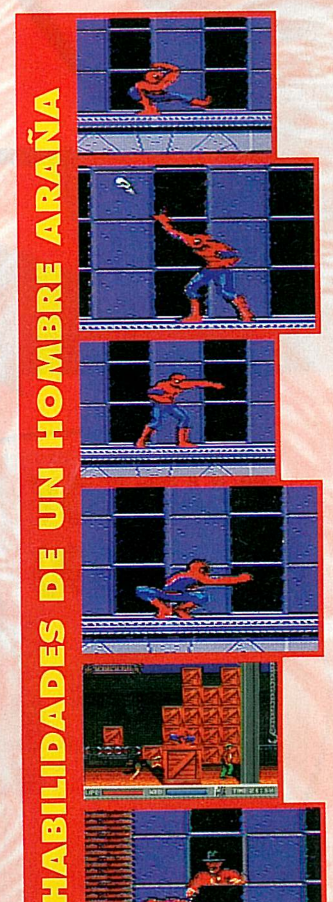


NOMBRE: Otto Octavius.
PROFESION: ingeniero.
SUPER-PODERES: unidos a su torso tiene cuatro tentáculos de acero reforzado. Los utiliza a modo de brazos con una increíble destreza. Sin duda, se trata de un *pulpo* muy peligroso.



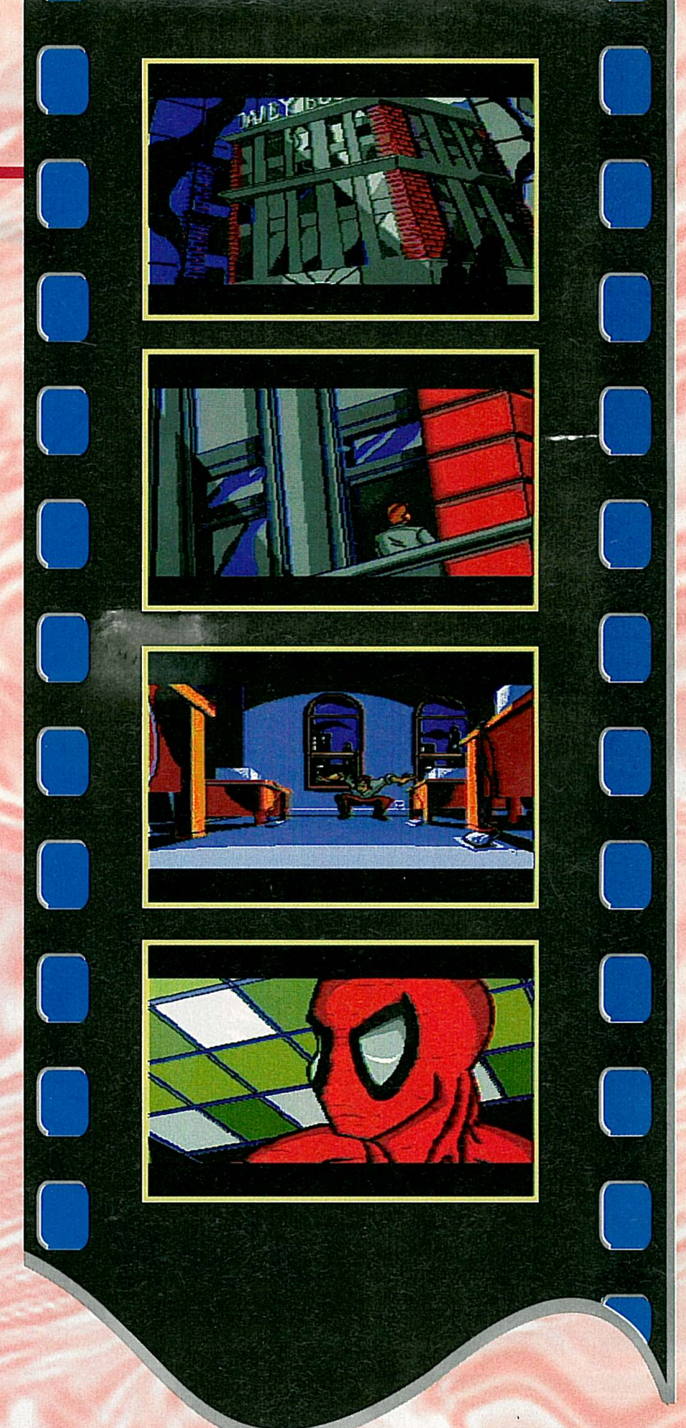






HABILIDADES DE UN HOMBRE ARAÑA





a Spiderman de haber robado una bomba nuclear de unos laboratorios gubernamentales. El Hombre Araña exigía que se le entregase un millón de dólares en un plazo de tres días, o el artefacto explotaría en un lugar escondido de la ciudad. Peter Parker contempló atónito una sucesión de imágenes, que ratificaban plenamente las palabras del millonario. Por obra y arte de la trama organizada por Kingpin y sus compinches, Spiderman se había transformado, de la noche a la mañana, en el enemigo público número uno. Increíble pero cierto.
El arácnido héroe se encontraba en el filo de la navaja. Tras estas falsas

MYSTERIO



NOMBRE: Quentin Beck.
PROFESION: diseñador de efectos especiales.
SUPER-PODERES: sus conocimientos en efectos especiales, hipnosis, química y robótica le convierten en un peligroso enemigo para Spiderman.

SANDMAN

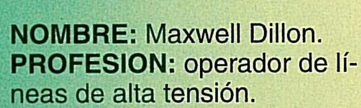




NOMBRE: William Baker.
PROFESION: ladron callejero.
SUPER-PODERES: una explosión atómica en la playa le otorgó la habilidad de transformarse en arena. Sus extremidades son de piedra, con lo que sus golpes resultan demoledores.

ELECTRO

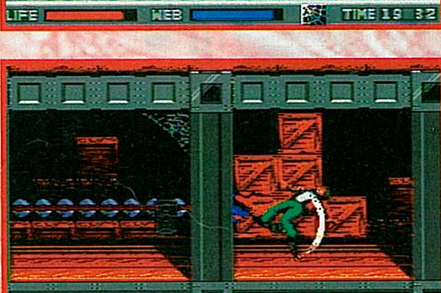


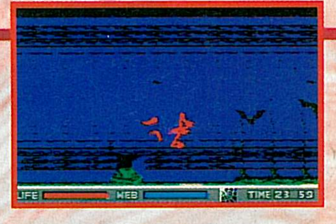


NOMBRE: Maxwell Dillon.
PROFESION: operador de líneas de alta tensión.
SUPER-PODERES: es capaz de manejar grandes cantidades de electricidad sin resultar herido. Tiene una manía peligrosa: le gusta cocinar a las arañas.



















VENOM





NOMBRE: Eddie Brock.
PROFESION: periodista.
SUPER-PODERES: un proceso simbiótico aumenta su fuerza. Recupera su energía robándosela a los adversarios. Es capaz de lanzar partes del simbionte a modo de mortíferos proyectiles.

acusaciones debía demostrar inmediatamente al mundo entero que había sido el blanco de una conspiración urdida para destruir su, hasta ahora, intachable imagen como defensor de la ley. Estaba obligado a descubrir qué se ocultaba detrás de las patrañas lanzadas por Fisk; era el momento de actuar. Nadie puede reirse de Spiderman, y menos un



VULTURE





NOMBRE: David Hudson.
PROFESION: jubilado.
SUPER-PODERES: No te dejes engañar por su edad o te llevarás una desagradable sorpresa. Tiene un traje aerodinámico y un aparato nuclear a propulsión, que le permiten volar.

LIZARD









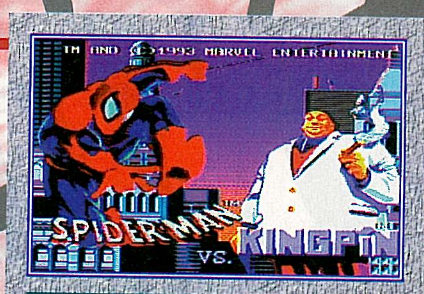
NOMBRE: John Connors.
PROFESION: químico.
SUPER-PODERES: tiene una poderosa cola con la que asesta tremendos golpes capaces de tumbar a cualquier enemigo. Mucho cuidado con sus terribles mandibulas.





puñado de malhechores dirigidos por un gordo ricachón.
Este CD destaca fundamentalmente por la fantástica calidad de su música y por las magníficas secuencias de introducción.
Nos encontramos ante una versión ampliada, pero idéntica, del juego para ***Mega Drive*** aparecido ya hace algún tiempo. Los gráficos y los movimientos han mejorado escasamente con respecto a la versión de 16 bits. Sin embargo, el cartucho cumple sus objetivos y agradará a los incondicionales de Spiderman.

CARLOS F. MATEOS



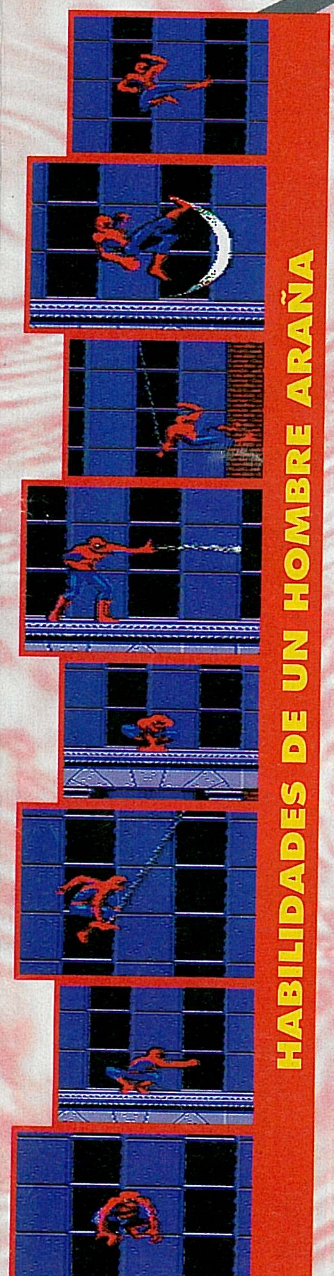
SEGA
(SEGA)
MEGAS: CD ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: BARRA DE ENERGIA
FASES: 9
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	59
MUSICA	90
SONIDO FX	79
JUGABILIDAD	83

- Introducciones impresionantes.
- Músicas de gran calidad.
- Utiliza los mismos gráficos del cartucho para ***Mega Drive***.
- No aprovecha, ni por asomo, las posibilidades que ofrece un ***CD Rom***.

TOTAL 65

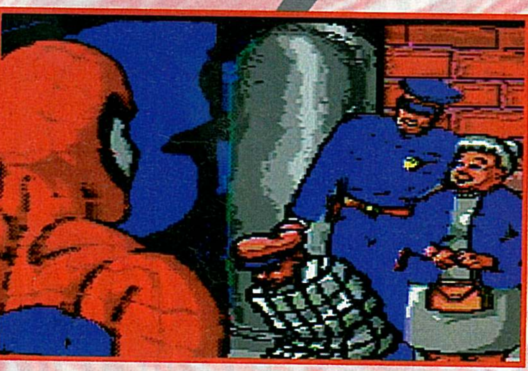
Es una lástima que este juego tenga un argumento y un desarrollo idéntico al cartucho para ***Mega Drive***. Sólo es destacable su excelente música y sus animadas *intros*. Sin duda, se trata de un escaso bagaje.



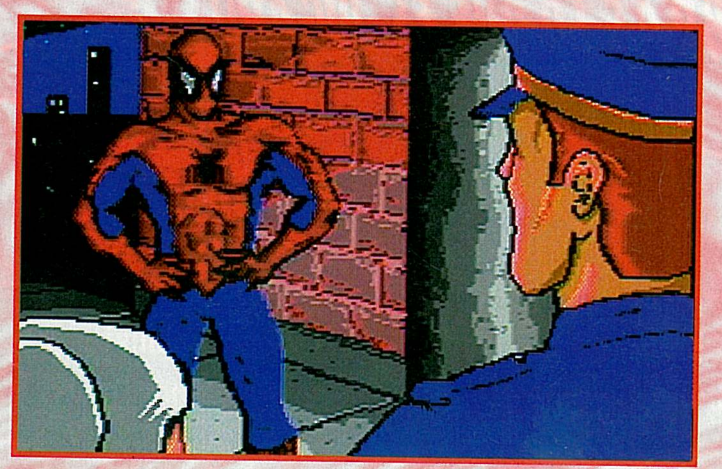
HABILIDADES DE UN HOMBRE ARAÑA







La calidad de las intros es, sin duda, uno de los puntos fuertes de esta nueva versión para Mega CD.





DUNE

aventura

LA GUERRA DE LA ESPECIA





DUNE, un juego clásico en PC y compatibles, ha llegado al Mega CD con todos los pronunciamientos para convertirse también en una leyenda dentro de este nuevo formato. Un extraordinario marco, extraído directamente de la película de David Lynch, voces digitalizadas y escenas de un viaje deslumbrante, te transportarán a un mundo desconocido donde sólo hay una premisa válida: la especia o la vida. El control de las explotaciones de un mineral que proporciona longevidad e incrementa la capacidad mental enfrentará a dos poderosas familias.

Hacia el año 10.418 en el planeta Dune, situado en los confines de una lejana galaxia, se dirime una cruenta batalla entre dos poderosas familias: los Atreides, acérrimos creyentes del poder de la nobleza, y los Harkonnen, una estirpe que sólo piensa en la guerra y la primacía de las armas.

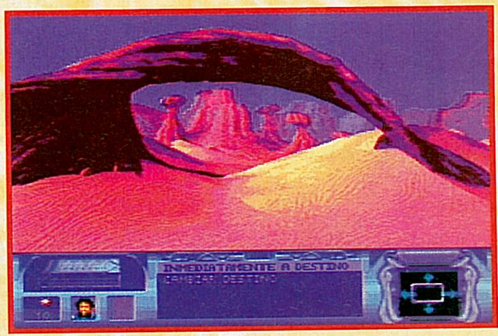
El motivo de la disputa reside en lograr el control y el dominio de las explotaciones de especia, un mineral que pulverizado y tomado en pequeñas dosis alarga la vida e incrementa hasta niveles increíbles la capacidad mental. Además, este extraordinario elemento de la Naturaleza, que tan sólo puede encontrarse en Dune, posee otra sorprendente cualidad. Utilizado en ingentes cantidades como combustible de las naves espaciales, es capaz de producir un doblamiento

EL EMPERADOR

SHADDAM IV



La única ambición de este poderoso personaje es hacerse con toda la especia del planeta Dune. Los problemas existentes entre las familias Atreides y Harkonnen no le importan absolutamente nada, aunque le impiden llevar a cabo sus planes con comodidad.









en porciones del Universo. Esto provoca que distancias que anteriormente requerían millones de años luz para ser cubiertas, se transformen en paseos de escasas horas. Shaddam IV, emperador de este sistema trisolar, envío a estas dos familias al planeta para que realizaran pacíficamente la extracción del mineral. Sin embargo, el poder de la especia pudo más que el sentido común y los acontecimientos adquirieron un cariz tan violento como sorprendente e inesperado.
Tu misión inmediata consiste en dirigir a las tropas Fremen, nombre que reciben los nativos de Dune, para que excaven en busca de la especia. Para lograr este fin, podrás utilizar unas poderosas excavadoras que, debido a su infernal ruido, atraen a unos gigantescos gusanos de arena,



LOS ATREIDES

PAUL ATREIDES



Es el heredero de la familia y el personaje que tú controlas. Se convertirá en poco tiempo en líder Fremen y adquirirá extraordinarios poderes telepáticos y telequinéticos.

DUQUE LETO ATREIDES

El padre de Paul. Será asesinado en una encarnizada batalla frente a sus eternos enemigos, los Harkonnen. Sus consejos son más valiosos que los de cualquier otro personaje.



DAMA JESSICA



La madre de Paul. Tiene el título de Benegesserit, denominación recibida por un grupo de mujeres con maravillosos poderes mentales que pueden variar la posición de las órbitas.

GURNEY HALLECK

El tutor y maestro de armas de Paul. Ayudará a su pupilo a negociar con los Fremen para trabajar en la extracción de especia. Además, los entrenará para la lucha contra los Harkonnen.



THUFIR HAWAT

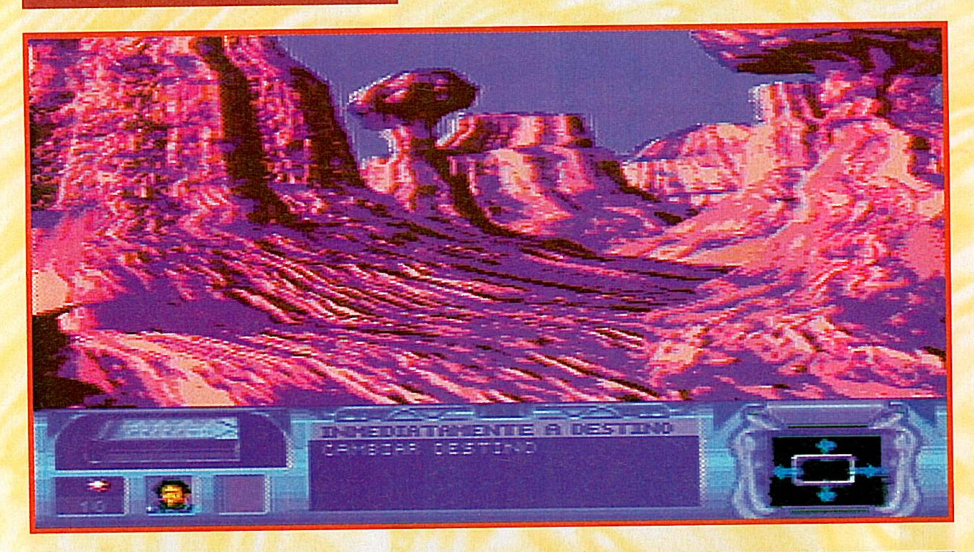


Es un mentat (hombre-memoria). Conoce numerosos datos de las 30 generaciones de la familia Atreides. Será muy útil como estratega en la guerra contra la casa Harkonnen.

DUNCAN IDAHO

Su trabajo en el palacio de Atreides será controlar la producción de la especia para, posteriormente, mandársela al emperador. Se convertirá en un traidor y asesinará al Duque Leto.









LOS FREMEN

STILGAR



El líder espiritual Fremen. Paul tendrá que encontrarle antes de iniciar la batalla contra los Harkonnen. Te explicará todas y cada una de las antiguas costumbres de su raza.

HARAH

Una bella Fremen que se encuentra prendada de Paul Atreides. Es muy importante por su conocimiento sobre la situación de los Sietch, la vivienda de las tribus Fremen.



JEFES FREMEN



Mantendrás un contacto constante con ellos para conocer diariamente la extracción de especia conseguida en su Sietch. Existe un jefe Fremen por Sietch, aunque puede haber dos.

primigenios pobladores del planeta. Estos anélidos pueden llegar a medir 400 metros de longitud y son capaces de ingerir cualquier cosa que se cruce en su camino.
Pero los peligros no terminan aquí. En el palacio Atreides te verás inmerso en una serie de conspiraciones increíbles, encaminadas a destruir la residencia de la familia rival, los Harkonnen. Tu actuación será decisiva en la resolución final del conflicto.
DUNE es un juego clásico para ***PC*** y compatibles, que tuvo un fantástico éxito entre el público. Ahora, los programadores han realizado una cuidada versión de esta leyenda jugable, intentando aprovechar al máximo la memoria y la capacidad del












LOS HARKONNEN

BARON HARKONNEN



Líder de la familia Harkonnen. Su única y obsesiva meta en esta vida es acabar con todos los miembros del clan de los Atreides. Quiere hacerse con el dominio de todo el planeta Dune y, para ello, no dudará en esclavizar y asesinar a sus miembros nativos, los Fremen.

FEYD RAUTHA

El hijo del barón Harkonnen. Se trata de un peligroso psicópata con ansias de poder. Se enfrentará directamente al joven Paul Atreides en una lucha sin cuartel. Su crueldad sólo es comparable a su ambición; sin duda, un digno sucesor de su padre.





Mega CD. El cartucho resulta impresionante en las escenas de diálogos, aunque merece una especial atención el viaje en ornitóptero, un curioso medio de transporte que haría las delicias del mismísimo Julio Verne. Los poseedores de un ***Mega CD*** están de enhorabuena; podrán disfrutar, sin restricciones, de una obra maestra de programación.

CARLOS F. MATEOS






VIRGIN GAMES
(SEGA)
MEGAS: CD ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: 1
FASES: NO
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	**90**
MUSICA	**81**
SONIDO FX	**91**
JUGABILIDAD	**84**

- Ha mejorado considerablemente la calidad del juego en comparación con la entrega para ***PC***.
- Las voces de todos los personajes están bien digitalizadas.
- El movimiento de las dunas en la fase del viaje en ornitóptero.
- Que todavía no hayan lanzado al mercado la segunda parte.

TOTAL 90

Los ingredientes de este sensacional juego crean en el ambiente una tensión semejante a la originada en la película del mismo nombre.

SUPER TRUCOS del mes

SUPER MARIO KART



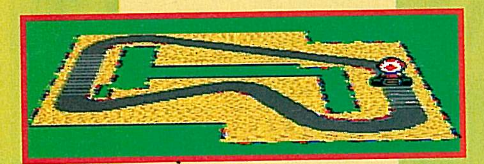
Pulsa Y + A al seleccionar el jugador. Tu corredor disminuirá, proporcionando un nuevo modo de dificultad.



Ponte a los mandos de un kart y conduce a los personajes más entrañables de la familia Nintendo en una trepidante carrera donde todo, o casi todo, está permitido.

MUSHROOM CUP

Mario Circuit 1



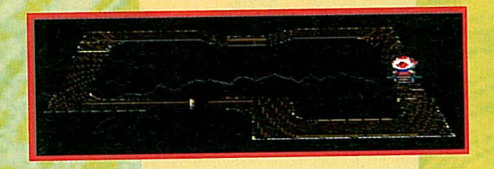
El más sencillo, por algo es el primero. No sueltes el botón del acelerador y no tendrás ningún problema para sobrepasar a tus adversarios.

Donut Plains 1



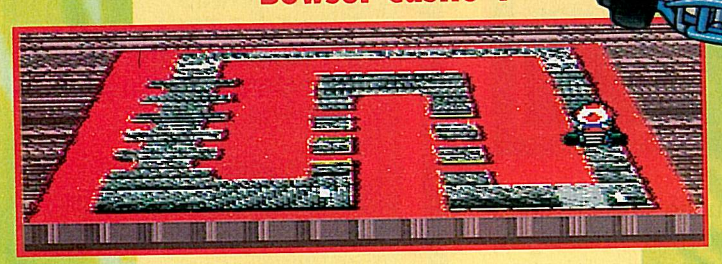
Tampoco tiene muchas complicaciones. Tras pasar el puente, puedes saltarte la curva en "S" atravesando por el atajo de hierba.

Ghost Valley 1



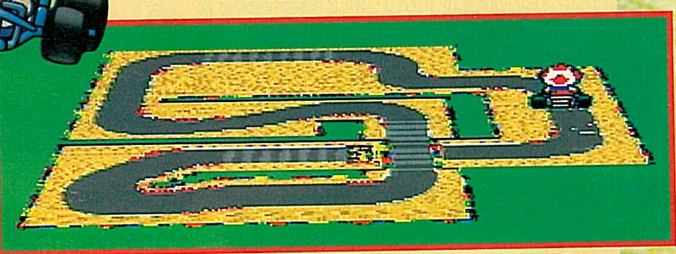
Cuidado con las paredes, ya que al chocar contra ellas desprenden ladrillos. Si coges la pluma, puedes saltar al atajo que lleva a la meta.

Bowser Castle 1



Presta atención a los bloques. En la primera vuelta estarán inmóviles pero, a partir de la segunda, subirán y bajarán con lo que, además de chocar contra ellos, puedes ser aplastado con la inevitable pérdida de tiempo.

Mario Circuit 2

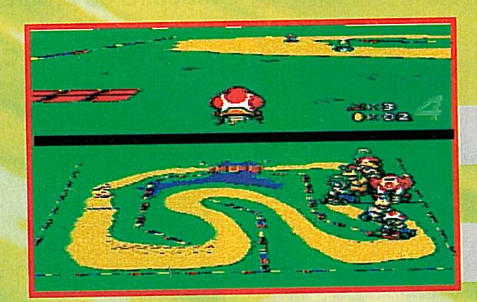


En este circuito las curvas son pronunciadas, por lo que deberás usar el freno. Al final encontrarás una zona que debes saltar. Si llevas una seta o la estrella, úsalas en el momento del salto y, girando un poco a la izquierda, te encontrarás en la meta.



Salida

La mejor manera de conseguir una salida explosiva es acelerar cuando el semáforo esté a punto de cambiar a verde.

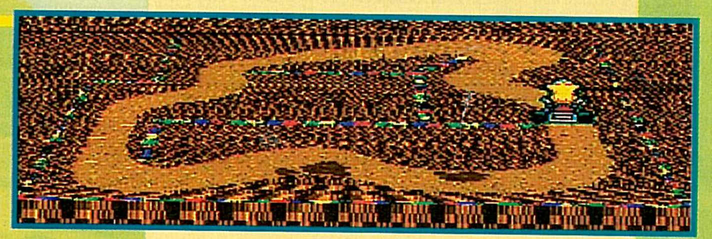


Pasada

En las rectas no es complicado, gracias a tu velocidad punta. En las curvas inténtalo metiéndote por la hierba.

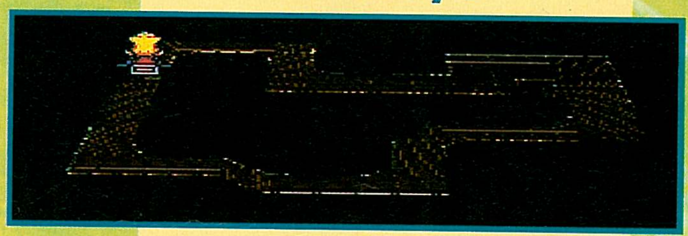
FLOWER CUP

Chocolate Island 1



El chocolate frena mucho a los corredores, que derrapan cuando toman las curvas. En el primer circuito no hay mucho peligro ,ya que es fácil evitar los charcos por fuera en las curvas o entrando por tierra. Ojo a las plantas comedoras de hombres.

Ghost Valley 2



Antes de la meta, en la primera vuelta, verás una flecha en el suelo. Utilizalá para ganar tiempo y realizar una llegada sorpresa superando a otro corredor in extremis. Las curvas son sencillas pero, si tocas los ladrillos, caerán abriendo un boquete por el que puedes despeñarte.

Donut Plain 2



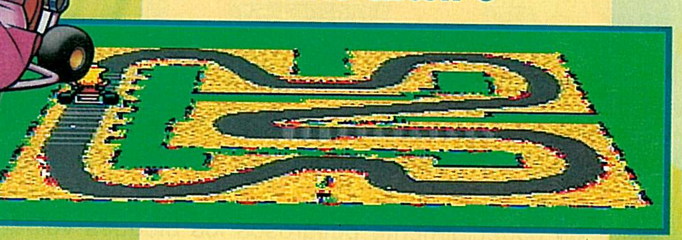
Frenar es necesario, sobre todo en la zona del lago. El otro problema son los topos que saltan y que, si se enganchan al kart, reducirán considerablemente la velocidad del vehículo. Para librarte de ellos, muévete de izquierda a derecha usando los botones L y R. Los hoyos únicamente te frenarán.

Bowser Castle 2

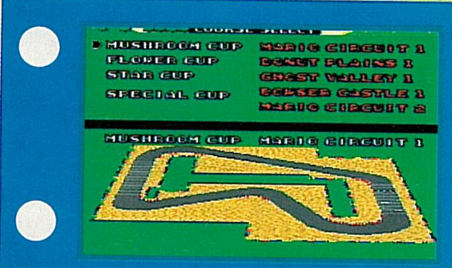


En este circuito encontrarás otro de los atajos existentes en el juego. Necesitarás llevar una pluma, que deberás utilizar para saltar por el pasillo que dice STOP, justo antes de chocar contra la pared. Si no llevas la pluma, lo único que harás será perder tiempo al caer sobre la ardiente lava. Puede considerarse como una de las pistas más difíciles.

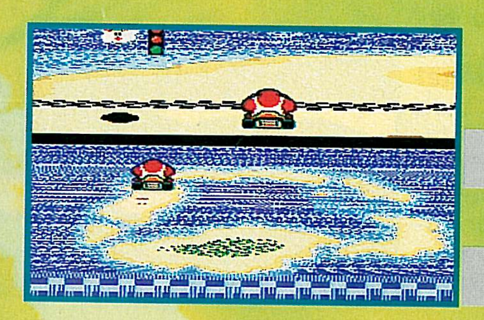
Mario Circuit 3



Su principal problema es la curva cerrada que se encuentra casi en la mitad del circuito, y hace del freno un instrumento estrictamente necesario. Existe un atajo en la parte inferior del mapa, pero no es muy útil, ya que para tomarlo es necesario pisar demasiado la hierba con la consiguiente perdida de velocidad y de puestos en carrera.



Para llegar al nivel especial elige la opción Time Trial, sitúa el cursor sobre Mushroom Cup y sigue esta secuencia: L, R, L, R, L, L, R, R, y A.



Time Trial

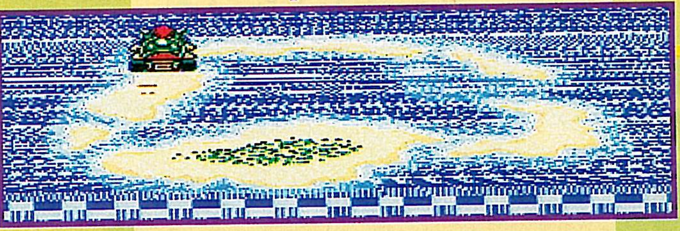
Para ser el mejor en esta modalidad, escoge a Donkey o a Bowser en todos los circuitos excepto en los que tengan lodo.





STAR CUP

Koopa Beach 1



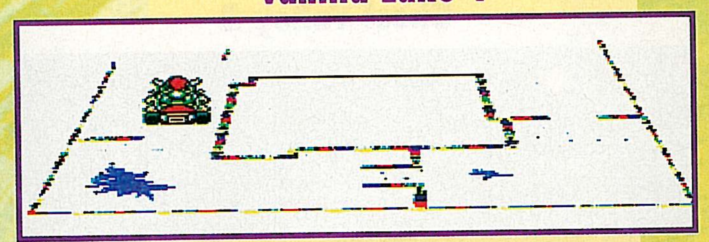
Es el más sencillo. Debes correr rápidamente en círculos sin soltar el botón del acelerador. Existe una isleta en el norte del mapa que esconde una cuestión. También hay interrogaciones en la isla grande, donde debes evitar la zona de hierba.

Chocolate Island 2



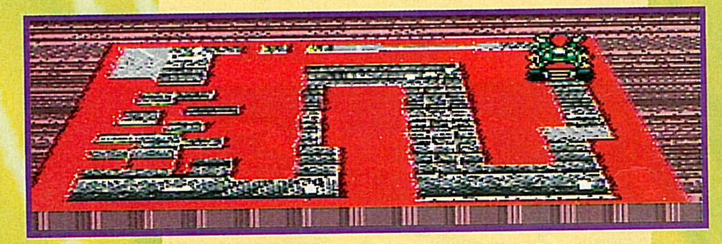
La velocidad es frenada por el lodo. El lago de barro que se encuentra a la mitad del recorrido contribuye a perder puestos contra corredores como la princesa o la seta Toad. Hay una isleta en un lateral del lago donde se pueden recoger monedas.

Vanilla Lake 1



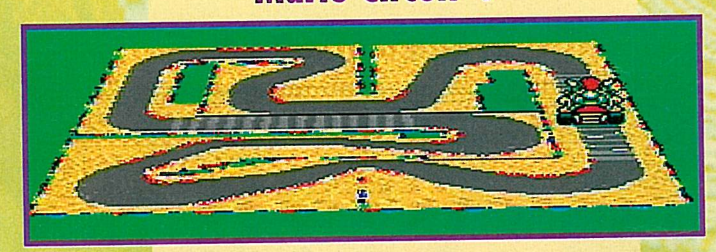
Resbalar es fácil por el hielo. Un truco para evitar las losetas blancas que frenan el vehículo es chocar con ellas en la primera vuelta, ya que desaparecen. Salta los socavones con agua o perderás unos segundos preciosos.

Bowser Castle 3



Son especialmente peligrosos los bloques voladores. Puedes adelantar a tus rivales en la zona de las losetas de las interrogaciones, eligiendo el camino de la izquierda. No podrás recoger los objetos de ayuda, pero te facilitará la clasificación.

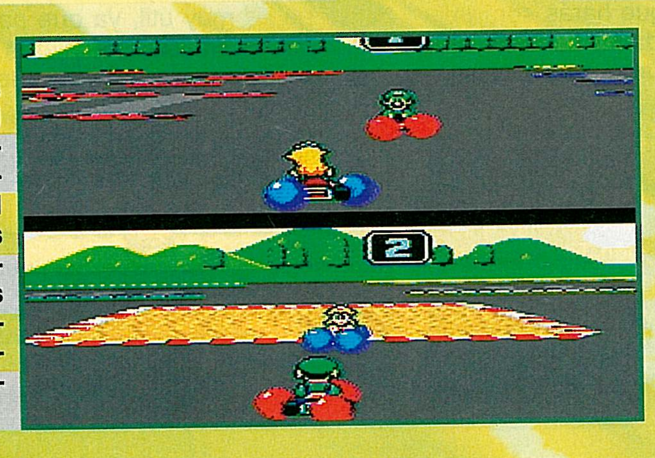
Mario Circuit 4



Un circuito con muchas curvas cerradas, imposibles de tomar con el acelerador apretado. Un correcto uso del freno y los botones de derrape L y R te ayudará bastante. Todos los personajes te atacarán, incluso los que hayan sido doblados.

Modo Batalla

Es de las opciones más divertidas del cartucho, pero requiere dos jugadores. Alrededor del kart aparecen tres globos, que intentarán ser destruidos por nuestro adversario, mientras nosotros hacemos lo mismo con los suyos.

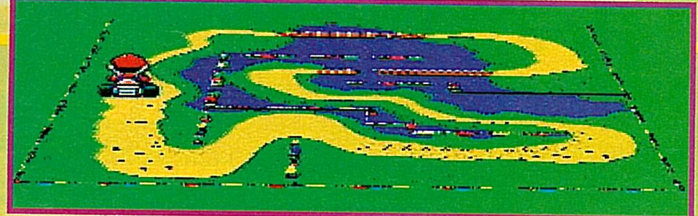




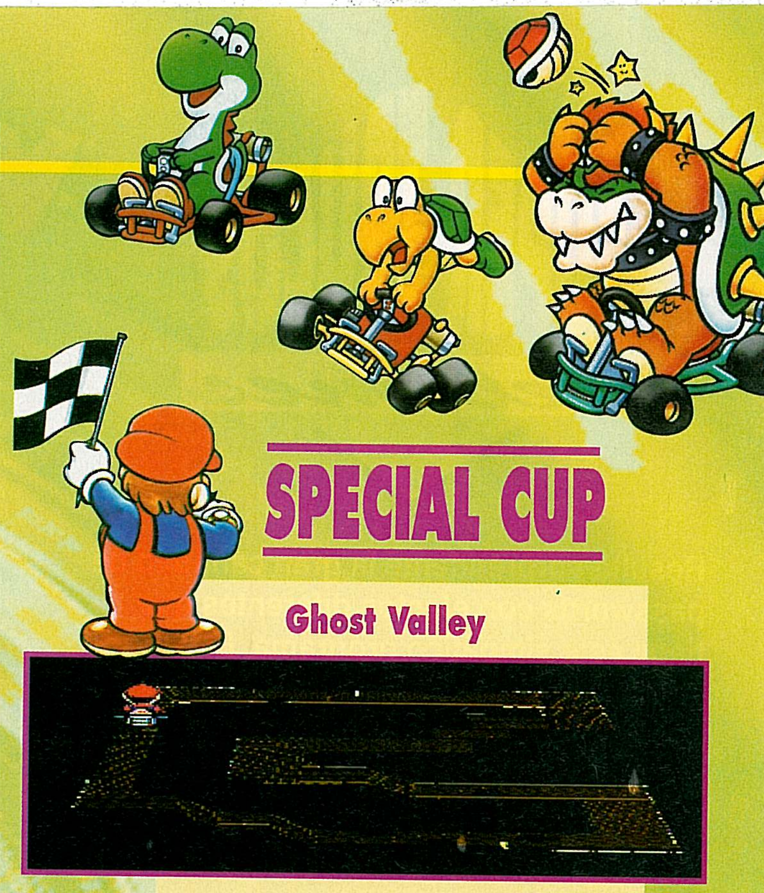
Battle Course 1:

Tienes dos lugares ideales para vencer a tu rival: los dos pasillos que salen del cuadrado central. Si logras que se introduzca en ellos, es un blanco seguro ya que no puede girar rápidamente.

Donut Plains 3



Para llegar hasta aquí tienes que ganar la Copa de Oro en los tres anteriores trofeos de la categoría de 100 centímetros cúbicos. Cuidado con los topos y con el lago: intenta que tus rivales caigan en él, antes de ser tú el damnificado.



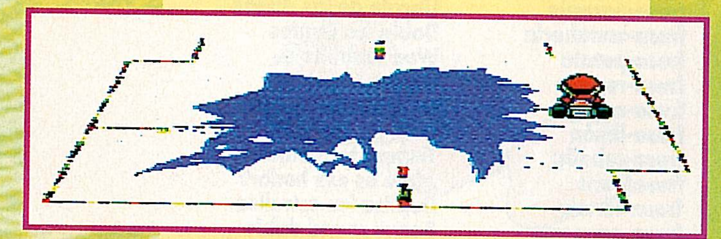
SPECIAL CUP

Koopa Beach



Todas las curvas están diseñadas para hacerte perder el control y caer al agua. Elige a la princesa o a Toad, ya que poseen la cualidad de no derrapar. Hay un camino en el agua que te ahorrará tiempo al cruzar por la bahía de la isla.

Vanilla Lake 2

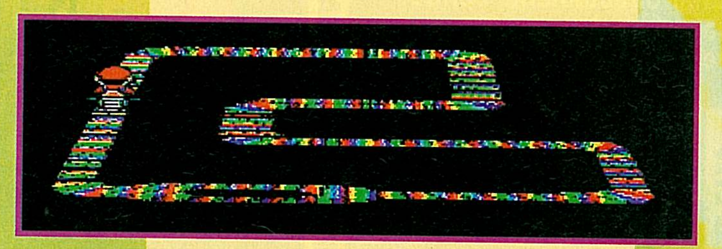


Corremos alrededor del lago. Debemos emplear el salto para evitar caer en las rendijas que forma el hielo al derretirse. Es posible adelantar a los contrarios en las isletas de la mitad del recorrido. Cuidado con los plátanos que lanza Donkey Kong.

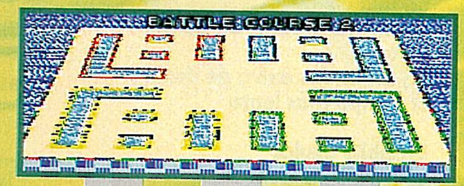
Ghost Valley

Al chocar contra una pared se desprenderá la loseta que evitaba que cayeras. Por tanto, cuando vuelvas a pasar por ese lugar debes tener precaución. Los boquetes en la carretera y las esquinas pueden ser esquivados saltando.

Rainbow Road

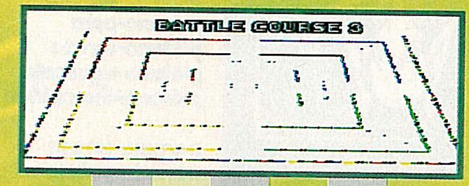


Es el más difícil. Sus estrechos pasillos no están protegidos por barreras, lo que provoca gran pérdida de tiempo. Si logras el oro en este trofeo, podrás correr en la categoría de 150 centímetros cúbicos, reservada únicamente a auténticos campeones.



Battle Course 2

No aparezcas por el centro, ya que no existe ninguna protección. Un truco siempre válido: si llevamos la pluma y el contrario nos acosa por detrás, sal del circuito y pasará de largo.



Battle Course 3

El suelo helado no permite tomar bien las curvas. En el modo batalla, al recoger las interrogaciones, aparece una ayuda (el fantasma) que arrebata el arma a tu enemigo y te la entrega.



Battle Course 4

Aconsejable para los principiantes por la simetría de su diseño. Para conocer la posición del rival mira su parte de la pantalla, y sitúale según el color de los ladrillos que rodean la carretera.

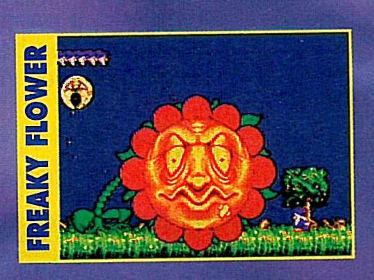
SUPER TRUCOS del mes

WIZ'N'LIZ UNA CA

Resulta sorprendente la gran cantidad de passwords con efectos diferentes que tiene este simpático programa. El objetivo del juego consiste en recoger todos los wanbits que hay repartidos por los diferentes mundos. Aquí van unas ayuditas de lo más interesantes.

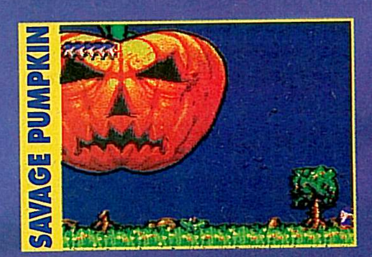
ENEMIGOS ALUCINANTES

Con el pasword TCDT GBBS entramos en la siguiente pantalla de selección de enemigos. A través de ella, se puede luchar directamente contra cualquiera de los mega enemigos de fin de fase.

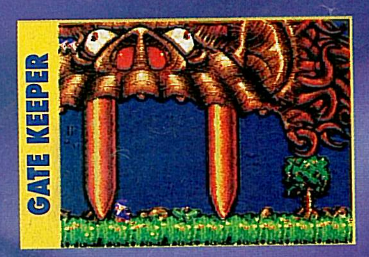

FREAKY FLOWER


SNAKE EYES


CREEPY CLOCK


SAVAGE PUMPKIN

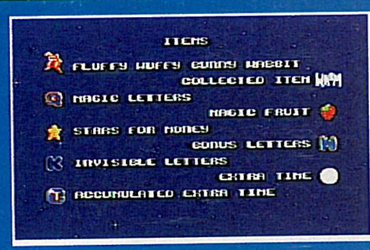

EVIL OAK


GATE KEEPER


DEADLY DRAGON

LOS CALDEROS Y LAS COMBINACIONES

A lo largo del juego hay frutas y calderos. Si se introducen determinadas combinaciones en el puchero, se pueden obtener ventajas y efectos curiosos.



COMBINACION	EFECTO
manzana-manzana	Letra de bonus gratis
manzana-fresa	Abre la puerta de salida (o puntos)
manzana-plátano	Abre la tienda (o puntos)
manzana-naranja	Frutas aleatorias
manzana-zanahoria	5.000 puntos
manzana-patata	Conjuro de la amistad
manzana-repollo	Se duplica el tiempo
manzana-mango	75 Estrellas
manzana-limón	100.000 puntos
manzana-cebolla	Rubí mágico
manzana-pera	Yo y mi sombra
manzana-cereza	150 estrellas
manzana-aguacate	Paso a la tierra del césped
manzana-champiñón	Conjuro para retornar la fruta
fresa-fresa	10 Segundos de tiempo extra
fresa-plátano	Diamante mágico
fresa-naranja	Líbrate de las dudas
fresa-zanahoria	Dobla los puntos
fresa-patata	Wed wabbits
fresa-repollo	Gween wabbits
fresa-mango	La rueda da vueltas
fresa-limón	Date una vuelta
fresa-cebolla	Tiempo tormentoso
fresa-pera	¿Qué es ese hedor?
fresa-cereza	Duplica las estrellas
fresa-aguacate	Bonus round doble
fresa-champiñón	1 punto y 60 segundos
plátano-plátano	Son los Lemmings
plátano-zanahoria	50 estrellas
plátano-patata	Abre la tienda de trucos o ayudas
plátano-repollo	Turno de ventas
plátano-mango	Abre la puerta del tiempo
plátano-limón	Transforma la fruta en tiempo
plátano-cebolla	Cógela
plátano-pera	Transforma frutas en puntos
plátano-cereza	Tortuga
plátano-aguacate	45 segundos extra de tiempo
plátano-champiñón	El tiempo más lento
naranja-cereza	Wabbits azules
naranja-patata	La serpiente vive
naranja-repollo	Confucio
naranja-mango	Tiempo extra aleatorio
naranja-limón	Cambio
naranja-cebolla	30 segundos de tiempo extra
naranja-pera	40 segundos de tiempo extra
naranja-cereza	Abre el paisaje lunar
naranja-aguacate	10.000 puntos
naranja-champiñón	Esquí por el tubo

JA DE SORPRESAS

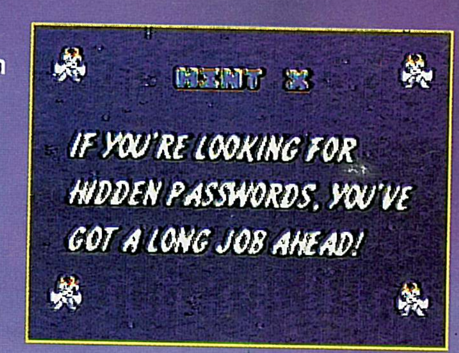


COMBINACION	EFECTO
zanahoria-zanahoria	Test de sonido
zanahoria-patata	20 segundos de tiempo extra
zanahoria-repollo	Estafa a los enanitos
zanahoria-mango	Un montón de plátanos
zanahoria-limón	80 estrellas
zanahoria-cebolla	Conjuro para salvar las frutas
zanahoria-pera	Wabbit invaders
zanahoria-cereza	1 estrella y 100.000 puntos
zanahoria-aguacate	5 estrellas
zanahoria-champiñón	Transforma frutas en estrellas
patata-patata	Abre el mundo del árbol
patata-repollo	Game Over
patata-mango	Esmeralda mágica
patata-limón	Adivino
patata-pera	La carrera hacia el oro
patata-cereza	Abre la tierra de los minerales
patata-aguacate	Abre la tierra de la nieve
patata-champiñón	250 Estrellas
repollo-repollo	Destroza letras
repollo-mango	25.000 puntos
repollo-limón	No hay letras visibles
repollo-cebolla	5 segundos de tiempo extra
repollo-pera	Abre la tierra mortal
repollo-cereza	La tierra de los sueños
repollo-aguacate	50.000 puntos
repollo-champiñón	Wabbitoides
mango-mango	Icono que dobla el tiempo
mango-limón	Estrellas extra aleatorias
mango-cebolla	Abre la tierra del desierto
mango-pera	100 Estrellas
mango-cereza	1 segundo de tiempo extra
mango-aguacate	¡Ja, ja!
mango-champiñón	250.000 puntos
limón-limón	Transforma las letras en bonus
limón-cebolla	Puntos extra aleatorios
limón-pera	Estrellas dobles
limón-cereza	Desvela el misterio
limón-champiñón	1 segundo y 300 estrellas
cebolla-cebolla	No hay wabbits muertos
cebolla-pera	Champiñones mágicos
cebolla-cereza	20.000 puntos
cebolla-aguacate	125 Estrellas
cebolla-champiñón	Hamburguesa
pera-pera	Buscador
pera-cereza	175 Estrellas
pera-aguacate	200 Estrellas
pera-champiñón	50 segundos de tiempo extra
cereza-cereza	Bounce
cereza-aguacate	Se incrementan las frutas
cereza-champiñón	Avanzas un nivel
aguacate-aguacate	Obtienes todas las letras de bonus
aguacate-champiñón	Vida extra
champiñón- champiñón	Zafiro mágico



UN PEQUEÑO CORTE

Cuando se trata de averiguar un password con el viejo método de prueba y error, puede darse alguna sorpresa. Si a alguno se le ocurre introducir en la clave todo Bes (BBBB BBBB), esta será la graciosa respuesta del al intento fallido.



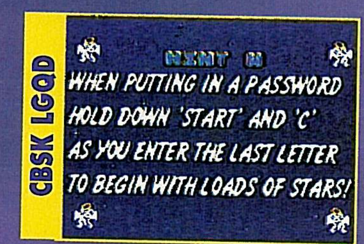
SI TE CANSAS

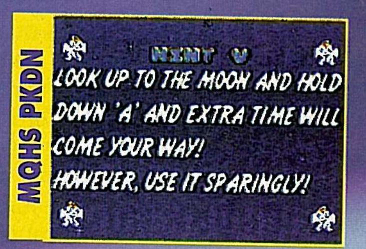


Y seguimos con las bromas. Si en lugar de Bes son Tes, es decir, TTTT TTTT, veréis otra prueba del buen humor de los programadores.

TRUCOS POR ESCRITO

Los autores del juego han sido muy considerados. Introduciendo determinados passwords, aparece en pantalla un texto para conseguir importantes ventajas.





PARA SENTIRSE IMPORTANTE



Si se pulsa la pausa durante el juego y luego A, B y C a la vez, entraremos directamente en la pantalla de récords introduciendo el primero. Así de fácil.

OCIO

VIDEO

LA SOLEDAD PUEDE SER MUY DIVERTIDA



La Navidad es larga y da tiempo para todo. Si no queréis pasar las vacaciones viendo las mismas películas de todos los años y escuchando las canciones de siempre, aquí os apuntamos una pistas que os ayudarán a disfrutar de vuestros ratos de ocio en la mejor compañía.

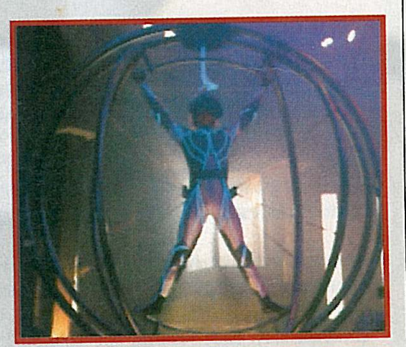
Macaulay Culkin se destapó gracias al papel de Kevin en *Solo en casa*. A priori, la historia de un niño al que sus padres olvidan durante las vacaciones navideñas parecía increíble, pero los guionistas se encargaron de hacerla verosímil. Por eso, volvieron a sorprendernos cuando la tragedia se repetía por segundo año consecutivo. El argumento sigue fiel a los parámetros de la entrega inicial. Kevin se topa con los ladrones en plena Quinta Avenida y sus perrerías manifiestan mayor imaginación si cabe. Sustituye la espléndida mansión paterna por un hotel de lujo y el vagabundo callejero se trueca por una mujer amiga de los pájaros que vive en Central Park, y a la que encarna admirablemente **Brenda Fricker**, ganadora del Oscar por *Mi pie izquierdo*.

Si hay un actor famoso en el cine de artes marciales ese es **Bruce Lee**. La historia de su vida dio pie a una película, *Dragón*, que acaba de salir en vídeo. Cuando estaba a las puertas de su consagración definitiva, Bruce Lee falleció en circunstancias que aún no han sido aclaradas.

El hijo de Bruce, **Brandon Lee**, también falleció trágicamente hace pocos meses de forma violenta. En su última película, *Rapid Fire*, encarnó al único testigo de un asesinato perpetrado por un importante capo de la mafia. Tras fallar el programa de protección de testigos, sus manos se convierten en la mejor autodefensa.

En *Algunos hombres buenos*, **Tom Cruise** se enfrenta a **Jack Nicholson** con la mediación de la siempre atractiva **Demi Moore** como ayudante de un joven y prometedor teniente a quien se encomienda un caso rutinario que se le va de las manos cuando advierte extrañas implicaciones del comandante en jefe de la base.





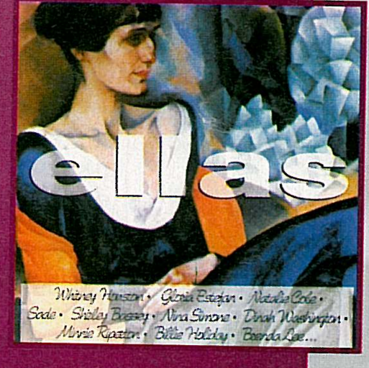
En *El aluciante viaje de Bill y Ted*, los dos jóvenes protagonistas son músicos que están a punto de cambiar el mundo si nadie lo impide. Pero sí lo impiden, y del futuro envían a dos robots, réplicas exactas de los personajes, para que los eliminen y dirijan a los habitantes del planeta por una senda equivocada. En esta cinta, los jóvenes se encuentran con una tramposa Muerte que les reta a una partida. Si ellos ganan, podrán regresar.
Si tuviéramos que elegir un argumento para resumir lo que es la realidad virtual, no hay duda: *El cortador de césped*. De momento es ciencia ficción, aunque los primeros pinitos reales en ese campo nos dejan con la boca abierta. El filme posee espectaculares imágenes conseguidas mediante infografías en la línea mostrada anteriormente por *Terminator II* que, por cierto, también es novedad videográfica gracias al paquete que conforma con la primera entrega y a un precio competitivo.

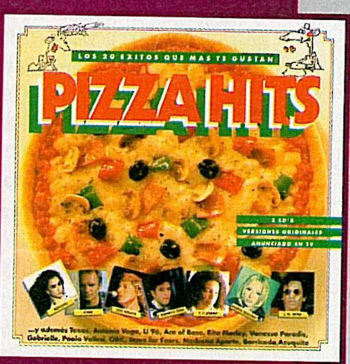


Juicios de amor y muerte. Bruce Lee se reencarna en Dragon, Demi Moore y Tom Cruise se enamoran pese a Jack Nicholson; y Bill y Ted juegan con la muerte.

MUSICA

Brindemos por ellas





Tan natural como el turrón en Navidades son las recopilaciones discográficas. El primer avance fueron The Beatles con los dos álbumes más vendidos en la historia del grupo. Los célebres Rojo y Azul aparecieron en disco compacto para deleite de todos. Fueron los primeros destellos.
En estos días de brindis y celebraciones no es extraño que el mismísimo Julio Iglesias haya grabado con Frank Sinatra o que Elton John diera buena parte de los mejor de sí mismo en otros *Duets* importantes. Sin embargo, *Ellas* se llevan la palma. Un doble álbum en el que se recogen veinticuatro de las voces femeninas más importantes. Desde Whitney Houston hasta Sarah Vaughan, desde Gloria Stefan a Nina Simone, sin descuidar el tributo a artistas desparecidas como Billie Holiday. Ellas tienen la culpa.
Tampoco faltan las recopilaciones de éxitos. Con el sugestivo título de *Pizza Hits* destacamos otro doble álbum con 20 canciones que no han dejado de sonar hasta el aburrimiento en los últimos meses, incluso con temas de la más candente actualidad, como el *Desesperada* que sirve de punta de lanza para el primer trabajo en solitario de Marta Sánchez. Hay de todo como en botica: Barricada, Terence Trent D'Arby, Manolo Tena, Tears for Fears, Rosario... Un plato para cualquier hora.



LA FAMILIA ADDAMS REGRESA CON NUEVAS AVENTURAS

PASION POR LO PROHIBIDO



La segunda parte de las aventuras de esta singular familia está a punto de aparecer en videojuego, pero el cine se le ha adelantado. Su director, **Barry Sonnenfeld**, visitó España e insistió en que esta segunda parte *"es más oscura, más macabra, y más política. Nos burlamos de los burgueses y también de la gente que busca el éxito fácil"*. Un pasaje fundamental de la cinta se desarrolla en un campamento de verano.

Los Addams son revolucionarios y encarnan a los indios, mientras los hijos de papá representan a los colonos. *"La idea de que mi hijo de seis meses pueda ir de mayor a un campamento, me aterra. De todas formas, si sucediera, me gustaría que se pusiera al lado de los indios"*, explicó.

Fétido busca novia y Miércoles encuentra novio. ¿Buscan pareja los Addams? *"Gómez y Morticia mantienen una relación casi perfecta; no podemos imaginarlos con otras personas. Estábamos obligados a salir de ambos para buscar algo original que llevarnos al guión"*.

Curiosamente, en nuestro país no tuvimos oportunidad de ver las famosísimas aventuras televisivas de los Addams, aunque sí de otra familia con bastantes similitudes, los Munsters. *"Ambas familias gozaban de situaciones idénticas y los mismos chistes. En cualquier caso, se ponía de relieve la pasión por lo prohibido"*.





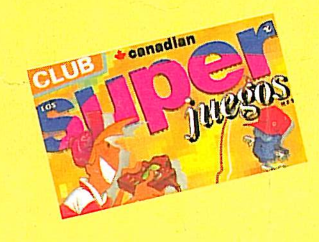
GANADORES 50 GAME GENIE

Mark Michel Gainza (Madrid)
Pilar Zafra (Valencia)
Manuel Rodríguez (Barcelona)
Francisco Sánchez (Alicante)
Sergi Font Doménech (Girona)
Mª Isabel Rodríguez (Cantabria)
Adrián González (Málaga)
Javier Clemente (Madrid)
José Marcial (Huelva)
Miguel Sánchez (Málaga)
Sergio Riezu (Navarra)
Álvaro Cuesta (León)
Germán Sánchez (León)
Rubén Mancebo (Cantabria)
Francisco Morcillo (Albacete)
Miguel Gil (Almería)
Lázaro Serapicos (Navarra)
Francisco José López (Almería)
Sergio Bravo (Girona)
Ángel Bollo (Madrid)
José García (Gerona)
Fco. José Verdejo (Barcelona)
Eustaquio Ramírez (Las Palmas)
Adán Bernal (Sevilla)
Emilia Rodríguez (Granada)
Ángel Paulo Polanco (Cantabria)
David Melero (Valencia)
Marco Antonio Rodríguez (León)
Francisco López (Navarra)
Javier Ibar (Girona)
Santiago García (Las Palmas)
Denis Hernández (La Coruña)
Pascual Teruel (Alicante)
Jaime Rodríguez (Alicante)
Paula López (Alicante)
Alejandro Vaqueira (León)
Job Lorenzo (Barcelona)
Alberto González (Tenerife)
Carlos Jesús Pérez (Pontevedra)
José Alfonso (Badajoz)
Sara Abdel-Fatah (Granada)
Juan Francisco Abril (Barcelona)
Ana Rosa Pellón (Santander)
Manuel Dacuña (Madrid)
Julio García (Vizcaya)
Diego de la Fuente (Lugo)
Francisco Recio (Guipúzcoa)
Juan Ramírez (Barcelona)
Eduardo Martos (Sevilla)
Fernando González (Madrid)

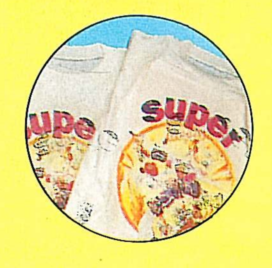
CON ESTA SUSCRIPCION VAS A DAR EL GOLPE.

¡RECIBE TU REVISTA EN CASA!

SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS Y HAZTE CON UNO DE ESTOS OBSEQUIOS.




LA TARJETA DEL CLUB



CAMISETA

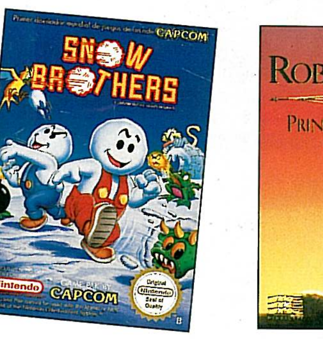

MALETIN GAME GEAR O GAME BOY

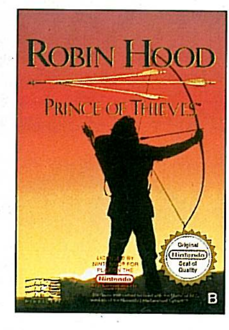
¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON DE LA SOLAPA Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN EL TELEFONO: (91) 431 38 33 DE 9,30 A 14,00 H - 16,00 A 18,30 H.
TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN EL MISMO TELEFONO.

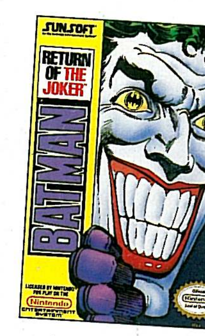
ESTA ES LA FORMULA DE LA DIVERSION

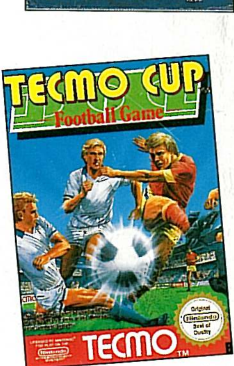
JUEGOS DESDE 995

TODOS LOS TITULOS DE JUEGOS Y PERSONAJES QUE APARECEN SON MARCAS REGISTRADAS DE NINTENDO O DE LAS EMPRESAS QUE DISTRIBUYEN O LICENCIAN ESTOS PRODUCTOS.

















AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Lineas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45